

ИГРО

МАНИЯ

08 (59) 2002

ISSN 1560-2583



9 771560 258002

В НОМЕРЕ

NEVERWINTER NIGHTS

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

РОБОТОКЛАНЫ
МЕCHWARRIOR

ВОИНЫ
РУССКОГО
BATTLETECH

ПРОЕКТ
"АЛЬФА"

ИГРА ПРО
РОССИЙСКИЙ
СПЕЦНАЗ

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

ЛИЧНЫЙ ПОЛИГОН ДЛЯ ТРЕНИРОВОК:

QUAKE 3: DEFRAG

ПОЛНОЦЕННЫЙ АДД-ОН,
ПРОДОЛЖЕНИЕ UNREAL:

OPERATION
NA PALI

ЖДЕМ

- Another War
- Commandos 3
- Freelancer
- I.G.I.2: Covert Strike
- Lethal Dreams
- Lionheart
- NOLF2
- Tomb Raider: The Angel of Darkness
- Tropico 2...

ИГРАЕМ

- Age of Wonders II
- Delta Force: Task Force Dagger
- Grand Prix 4
- MechWarrior 4: Mech Packs
- Neverwinter Nights
- Operation Flashpoint: Resistance
- Team Factor
- WarCraft III
- Джаз и Фоуст...

В ЦЕНТРЕ
ВНИМАНИЯ

- Unreal Tournament 2003
- Hitman 2: Silent Assassin

ПРОХОЖДЕНИЯ
И ТАКТИКА

- WarCraft III
- Morrowind
- Neverwinter Nights
- Гномы...

БОЛЕЕ

300

ИГР

в номере
и на компактe

МАКСИМУМ ОТ
MAX
MAX
МАКСИМУМА

ИГРОМАНИЯ

ПРИВЕТСТВУЮ! Период отпусков в самом разгаре, да и дачный сезон вошел в свою наиболее катастрофическую фазу, так что я искренне рад, что вы, уважаемый читатель, остаетесь с нами и читаете эти строки. Это правильно. Отдых — отдыхом, но и про игры забывать нельзя, иначе можно пропустить самое интересное. А наглядным подтверждением тому, что интересного происходит — навалом, служит новый, августовский номер.

Номер, в котором мы, помимо многого прочего, знакомим вас сразу с тремя хитами мирового значения: Warcraft III: Reign of Chaos, Neverwinter Nights и Age of Wonders 2: The Wizard's Throne. Причем первым двум из названных однозначно суждено быть причисленными к лику святых игрового мира и на десятилетия закрепиться в народной памяти. Идеи этих игр будут клонировать и развивать в десятках других игровых проектов, они станут культом для миллионов геймеров во всех частях света, а в "Игромании" им еще долго будет посвящено максимум внимания в различных рубриках.

И кстати говоря — уже в этом номере вас ждет титаническое по размерам руководство/прохождение по третьему Warcraft, снабженное тоннами советов по тактике, а в последующих номерах мы, предположительно, расскажем об особенностях мультиплеерной игры в Warcraft III и подробнее поговорим о ее локализованной версии. Еще в этом номере вас, скорее всего (материал еще пишется), ждет немало по размерам руководство/прохождение по Neverwinter Nights, а в следующем — по Age of Wonders 2 (сейчас — только если первая часть). И, раз уж речь зашла о руководствах с прохождениями, то хочу обратить ваше внимание на полную версию статьи по Morrowind (в три раза больше по сравнению с ранней из предыдущего номера, так что смотрите обязательно) и наконец-то все же законченный нами полноценный материал по "Гномам".

О хорошем поговорили, теперь поговорим о плохом. Впрочем, это "плохое" относится к разряду смешных курьезов. В предыдущем нашем номере финские печатники героически опростоволосились, умудрившись перевернуть страницы в номере. Вероятно, в период, когда они взялись за работу над нашим номером, у них... эээ... был горячий финский праздник, сопряженный с употреблением горячительных напитков... А может, еще какие веские причины имели место быть. Да и вообще, в конце концов, всем свойственно ошибаться. Но как бы то ни было, а результат оказался следующим: вторая из трех страниц с описанием Героического Конкурса мигрировала в самый конец "Мозгового штурма". В последний момент горе-печатники заметили оплошность, но — чтобы все исправить, пришлось бы на две-три недели задержать выход июльского номера, так что — пришлось оставить все как есть. В конце концов, ничего особо страшного не случилось, просто в "Мозговом штурме" образовалась внеплановая задачка для ваших мозгов: этакий тестоскринтурс по отысканию провальной последовательности прочтения страниц Героического Конкурса. Надеюсь, все благополучно справились.

Несомненным доказательством чему служит то, что первые карты уже пришли на конкурс. Господа любители "Героев", участуйте. Быть может, именно ваше имя будет увековечено в зале славы на страничке "Игромании", среди имен других двадцати девяти победителей конкурса.

О плохом-комичном поговорили, заодно замолвив пару слов о конкурсе на лучшую

карту для Heroes IV... Давайте теперь о хорошем. На нашем компактe, как обычно, масса всего фантастического и уникального, что сделает ваш летний досуг активным и насыщенным. И основное, о чем я хочу... нет — прямо-таки обязан сказать, так это о том, что на компакт мы выкладываем очередной шедевр независимого игродельческого фронта: гигантский и вместе с тем совершенно бесплотный аддон для Unreal, сделанный на движке Unreal Tournament и называющийся Operation Na Pali. Поскольку качество аддона делает его исключительным явлением в игровом мире, то мы тоже сделали исключение и не только помещаем его на компакт с детальнейшим описанием, что и как устанавливать (там есть свои неочевидные хитрости), но и сделали по нему статью в "R&S: Вердикт", тщательно его прорецензировав и выставив ему достойный рейтинг. Читайте и играйте! Operation Na Pali — действительно значимое явление в мире 3D Action.

Дальше — о наших дополнительных проектах. Полагаю, все помнят, а многие купили и оценили компакт "Лучшее для Counter-Strike", сделанный частично на основе игроманских журнальных материалов и продававшийся отдельно от самого журнала? Во многом это был "первый блин", оказавшийся, впрочем, отнюдь не "комом" и снискавший заслуженную популярность. Подумав, мы решили не останавливаться на одном лишь этом и готовим к выпуску тематические компактe еще по нескольким играм. Не буду раньше времени сообщать, что именно мы будем выпускать, а то опять, пока мы доводим компактe по качеству до надлежащего уровня, пираты носорогом сворганят чего-нибудь посредственное и выпустят раньше нас под нашим же названием, как было с упомянутым "Лучшим для Counter-Strike".

Скажу лишь про один проект, который самоочевиден. Это — второй выпуск компакта "Лучшее для Counter-Strike", на котором будет все для версии CS 1.5. Направленность компакта — в первую очередь карты и наборы карт, во вторую очередь — модели, и в третью очередь — все остальное. В отличие от первого выпуска, компакт полностью оригинален и не опирается на журнальные материалы. Компакт находится на финальной стадии: просматриваются и отбираются последние десятки карт, уже придумывается дизайн для обложки... Если не найдется ничего, что помешает, компакт скоро поступит в продажу.

Из материалов в номере мне бы хотелось, помимо уже названного, привлечь ваше внимание к мощнейшим статьям по преобразованию Jedi Knight 2 во "Вскрытии" и "Мастерской", к эксплозивным репортажам по "Проекту Альфа" и по New World Order в "Территории Разлома", к фантастическому рассказу "Снеперы" в "Перекрестке миров" и юмористической притче-переделке "Сказка о чужаке и мышке" в "Юморе"... и ко многому другому. Как я вам и обещал месяц назад, мы отдыхать не собираемся (разве что совсем чуть-чуть), и августовский номер насыщен информацией.

И, напоследок, сообщаю о том, что мы снова переехали. Хобби у нас такое — офисы менять. То одно, понимаете ли, не устроит, то другое. Надеюсь, впрочем, что на новом месте мы уже осядем надолго, так как любой переезд — это маленький катаклизм, сопряженный с массой технических сложностей.

На этом все. Желаю вам приятного и полезного знакомства с нашим новым номером!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2002



ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

80288, 80289

38900, 29166



ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук (parchuk@igromania.ru)
Зам. ген. директора
Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)
Зам. главного редактора
Святослав Торик (torick@igromania.ru)
Редакторы
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Алексей Кривчун (operKOT@igromania.ru)
Федор Усаков (fedor@igromania.ru)
Николай Пегасов (pegasoff@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Илья Галиев (ib@igromania.ru)
Виктор Бадров (victorus@igromania.ru)
Программист
сайта и компакт-диска
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)
Вспомогательный состав
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)
Илья Викторов (orange@igromania.ru)
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина (kat@igromania.ru)
Корректор
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (sales@igromania.ru)
(podpiska@igromania.ru)
Сергей Смаков, Сардона Карагулова

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
тел./факс 231-2364

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, тел./факс 231-2364
e-mail: editor@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Журнал всегда требует таланты
авторы. Если вы чувствуете себя таковым —
обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на "Игроманию" строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy, Finland
Печать компакт-диска: "Арк систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkad.com,
www.arkad.com.

© «Игромания», 1998-2002.
Тираж 53.100.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

04-11

Игры	04
Индустрия	07
Даты выхода игр	08
Россия	08
Интересности	09
Даты выхода локализаций	10

CD-МАНИЯ

12-23

Руководства и прохождения	12
ИГРОВАЯ ЗОНА	12
Тема комплекта: Quake 3: DeFrag	13
Демоблок	16
Deathmatch	18
По журналу	18
Operation Na Pali на CD	20
Мозговой штурм	21
Софтверный набор	21
Драйвера	23
Всякое разное	23

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

24-38

В разработке: Первый взгляд	24-27
Another War, Commandos 3	24
Filbert Fledgling's Eggcellent Adventures, Freelancer	25
Hero X, Prince of Qin, Treasure Planet	26
Tropico 2: Pirate Cove	27
В разработке: Будем ждать?	28-38
Tomb Raider: The Angel of the Darkness	28
I.G.I. 2: Covert Strike	30
No One Lives Forever 2: A Spy in a H.A.R.M.'s Way	32
Lethal Dreams: The Circle of Fate	34
Lionheart	36

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

40-43

Unreal Tournament 2003	40
Hitman 2: Silent Assassin	42

R&S: ВЕРДИКТ

44-71

Вердикт: Краткие обзоры	44-47
Delta Force: Task Force Dagger, Industry Giant 2, London Racer 2	44
Matt Hayes' Fishing, MechWarrior 4:	
'Mech Packs, Operation Flashpoint: Resistance	46
Operation Blockade, The Sum of All Fears	47
Вердикт: Краткие обзоры. Локализации	48-51
Враждебные воды (Hostile Waters: Antaeus Rising), Периферия (RIM: Battle Planets), Темная Планета (Dark Planet: Battle For Natrolis), Тропико: Райский Остров (Tropico: Paradise Island)	48
Тень Зорро (The Shadow of Zorro), Раскол Галактики (StarShips Unlimited 2: Divided Galaxies), Месть Навигатора (Ploing 2), Доходный дом (Hotel Giant)	50
Бесконечная история: В поисках волшебного амулета (Auryn Quest), Team Factor, Worms: Полный боекомплект	51
Вердикт: Дождались!	52-71
WarCraft III: Reign of Chaos	52
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	56
Neverwinter Nights	60
Grand Prix 4	64
Operation Na Pali	68
Джаз и Фауст	70

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

72-80

Проект "Альфа". Компьютерный спецназ на тропе войны	72
New World Order. Termit Games мечтают установить новый Мировой	
Порядок в мультиплеерных экшенах	74
Воины русского BattleTech	78

DEATHMATCH

82-88

Новости Deathmatch	82
Quake III Arena	82
Unreal Tournament	82
Counter-Strike. Психология каунтерстрайкера	84
Deathmatch: Киберспорт	86-89
Вести с поля	86
Репортажи	88
Интервью	89

ВСКРЫТИЕ

90-96

Великая Сила глазами очевидцев. Создание модификации на основе движка Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast	90
Операция Flashpoint. За гранью редактора	94

МАСТЕРСКАЯ/РЕДАКТОРЫ

98-108

Лицо Джедая. Теория и практика рисования лиц для игровых моделей	98
Военный конструктор. Редактор Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis.	
Часть шестая: Военные краски	105

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

A320 Pilot in Command	07
Age of Empires II:	
The Conquerors	12
Age of Wonders	56
Age of Wonders II:	
The Wizard's Throne	12
Airport 2002 Volume 1	07
Anarchy Online	08
Another War	24
Black & White	18
Call of Cthulhu	08
Civilization III	12
Command and Conquer:	
Generals	12
Commandos 3	24
Counter-Strike	12, 16, 84
Crouching Tiger,	
Hidden Dragon	05
Dark Age of Camelot	05
Deadly Dozen	14
Delta Force:	
Task Force Dagger	44
Devastation	09
Diablo II: Lord of Destruction	11
Disciples II	14, 16
Duke Nukem:	
Manhattan Project	18
Dungeon Siege	14
Empire Earth	14
Everquest	09
Filbert Fledgling's Eggcellent	
Adventures	25
Freelancer	25
Gore	18
Grand Prix 4	64
Grand Theft Auto III	08, 14, 16
Half-Life	14
Hero X	26
Heroes of Might	
and Magic III	14
Heroes of Might	
and Magic IV	14, 108, 172
Hitman 2:	
Silent Assassin	42
I.G.I. 2: Covert Strike	30
Imperator	07
Industry Giant 2	16, 44
Lethal Dreams:	
The Circle of Fate	34
Lionheart	36
London Racer 2	44
Matt Hayes' Fishing	46
Max Payne	14
Mechwarrior 3	78
MechWarrior 4: 'Mech Packs	46
Microsoft Flight Simulator	07
Microsoft Train Simulator	14
Neverwinter Nights	12, 14, 60, 173
New World Order	74
No One Lives Forever 2:	
A Spy in a H.A.R.M.'s Way	32
One Must Fail: Battlegrounds	08

Operation Blockade, The Sum of All Fears	47
Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis	14, 105
Operation Flashpoint: Resistance	46
Operation Na Pall	18, 68
Popeye, Hush Rush for Spinach	05
Prince of Qin	26
Project Entropia	07
Project Nomads	08
Quake II	16
Quake III Arena	16, 18, 82
Quake III: DeFrag	13
Red Alert II	16
RoX	16
Soldier of Fortune II: Double Helix	16
Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast	90
Stronghold	16
Team Factor	51
The Elder Scrolls III: Morrowind	12, 14
The Settlers V	05
The Sims	16
Time of Defiance	05
Tomb Raider: The Angel of the Darkness	28
Trainz	16
Treasure Planet	26
Tropico: Paradise Island	18
Tropico 2: Pirate Cove	27
Ultima Online	09
Unreal Tournament	18, 82
Unreal Tournament 2003	40
Vietcong	05
Warcraft III: Reign of Chaos	12, 18, 52, 174
Worms: Полный боекомплект	51
12 стульев — реальные события или как это было на самом деле	08
Бесконечная история: В поисках волшебного амулета	51
Враждебные воды	48
Гномы	12
Джас и Фауст	18, 70
Доходный дом	50
Европа II	18
Ил-2 Штурмовик	12
Месть Навигатора	50
Операция Flashpoint	94
Периферия	48
Проект "Альфа"	72
Раскол Галактики	50
Темная Планета	48
Тень Зорро	50
Тропико: Райский Остров	48
Внекомпьютерные игры	
Magic: The Gathering	20, 142, 148
BattleTech	78
AD&D 3rd edition	144
LoTR TCG	150
GURPS	143
D20	142, 144

Героический Картострой 3. Ответы на часто задаваемые вопросы	108
САМОПАЛ	110-113
Ролесная Библия. Хроники второго пришествия	110
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	114-127
Железные новости	114
Теория	
История микропроцессора. Часть 1: Деянья дней минувших...	116
Тестирование	
Объективный взгляд на новый Celeron Willamette-128	120
Разгон №5	
Не все пасты одинаково полезны.	
Тестирование пяти теплопроводящих паст	124
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	124
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ	128-129
Ставим Детонатор, радуемся халяве, устанавливаем Linux, популярizuем TWAIN, убираем стрелки из ярлычков, разбиваем винчестер	128
ИНТЕРНЕТ	130-139
Новости Интернета	130
Брак по расчету. Особенности сочетания пары антивирус-почтовый клиент	132
Виртуальный Pick-Up. Теория и практика знакомства через Сеть	134
Интересное в сети / Игровые ссылки	138
КОДЕКС	140-141
Свежая подборка стандартных и шестнадцатичных кодов, игровые ресурсы, easter eggs	140
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	142-152
За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	142
D20 — не только "Подземелья и драконы".	
Линейка продуктов, совместимых с D&D 3rd edition	144
Основы профессионализма в Magic: The Gathering.	
Шесть советов по стратегии драфта	148
Союз нерушимый Народов Свободных.	
Архетипы светлой части колоды LoTR TCG	150
ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ	154-159
Рассказ "Снеперы" от Ивана Тропова, автора "Корневого мира"	152
ПОЧТА "МАНИИ"	160-164
От насилия до садо-мазохизма — один шаг... письма тех, кто его сделал, а также: саунд-трекеры, геймеры-наркоманы, иконотворчество и прочие непотребства	160
ЮМОР	166-169
Юмористическая переделка "Сказка о чужаке и мышке" от Дмитрия Скирюка	166
Анекдоты, истории, приколы	168
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	170-175
Тест #24: Квесты, квесты...	170
Скриншоты #08. Август	171
Анкета	171
Героический Конкурс.	
Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV. Второй выпуск	172
Условия участия в конкурсах / Подведение итогов	175
МИКРОПОСТЕР	173-174
Neverwinter Nights	173
Warcraft III: Reign of Chaos	174
ЖУРНАЛЫ ПОЧТОЙ	176

МЕГАПОСТЕР "МАНИИ"	
Warcraft III: Reign of Chaos и Warlords Battlecry 2	
РЕКЛАМА В "МАНИИ"	

Обложка:	
ТС	4-я
Акелла	3-я
Руссобит-М	2-я
В номере:	
ТС	19, 45, 55, 77, 93, 101, 103, 109, 165, 167
DataForce	81
NMG	39
Акелла	07, 09, 11
Бука	05
Русский Экспресс	85
Руссобит-М	17, 49, 67, 95, 97, 107
СофтКлуб	15
Стартмастер	21
Точка.ру	89
Хобби-игры	153



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

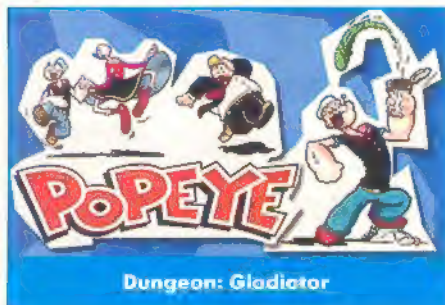
ИГРЫ



Драконистый мордобой

Делать игры по фильмам давно вошло в моду. Не менее модно снимать фильмы по играм. Phantogram Interactive собирается выпустить игру, созданную на основе оscarоносного *Crouching Tiger, Hidden Dragon*. Нас ждет MMORPG, а вовсе не файтинг, как можно было подумать. В ближайшие несколько месяцев разработчики должны запустить сайт игры, ну а сама она выйдет лишь в конце 2004 года. Одно непонятно. Ubi Soft еще в прошлом году приобрела все права на издание игр по мотивам "Крохотуемого тигра, затаившегося дракона".

Просто шпинат



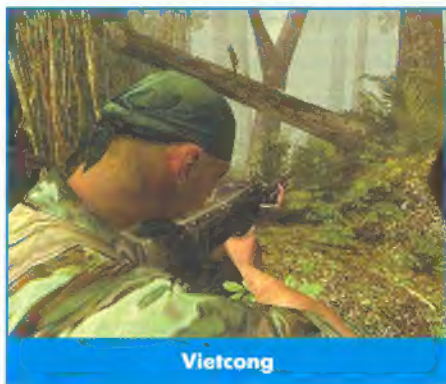
Dungeon: Gladiator

Ведущий итальянский разработчик игр — Trecision — анонсировал аркадные гонки на двухколесных транспортных средствах — *Popeye, Hush Rush for Spinach*. Главным героем в игре будет неутомимый моряк Папай, который начал свой карьерный рост в 1929 году в одноименном мультсериале. В игре нас ждет множество замысловатых трасс, разнообразные акробатические трюки, бонусы... И конечно — шпинат! Выход игры намечен на 2003 год. В издателях *Popeye* поначалу записалась французская компания Cryo, но, как вы сможете понять, прочтя в блоке "Срочно в номер" некролог о ее скоростной кончине, издателем для игры выступит кто-то другой...

Вьетнамские будни

Война! Излюбленная тема разработчиков компьютерных игр. Take Two Interactive объявила о разработке FPS *Vietcong*. Из названия понятно, что игра — про Вьетнам. Воссозданием атмосферы Вьетнамской войны занимаются Illusion Softworks и Pterodon. Командование армейским спецподразделением из шести рэмбо — это не каждому под силу. Вместо тупого "застрели их всех" придется шевелить извилинами. Эдакий OFP про Вьетнам.

Арсенал наших головорезов будет состоять из 25 видов оружия, среди которых замечены американская M16, гранатомет, снайперская винтовка. В общем — джентльменский набор. Вооружаемся до зубов и вперед — через дводцать миссий на вьетконговской территории. Из



Vietcong

джунглей нас не выпустят. Скучно? Посмотрим. Попытаться выиграть Вьетнамскую войну хотя бы виртуально можно будет осенью этого года.

Пятые поселенцы



Blue Byte Software объявила о начале работ над очередным — пятым — продолжением игры серии *The Settlers*. Разработчики собираются шокировать геймеров возможностями нового движка. Помимо феерического зрелища на банкете предусмотрены свежие стратегические элементы, которые если не перевернут с ног на голову наше представление о *The Settlers*, то уж точно приятно удивят поклонников серии, число которых с выходом новой игры должно возрасти.

Вызов общественности

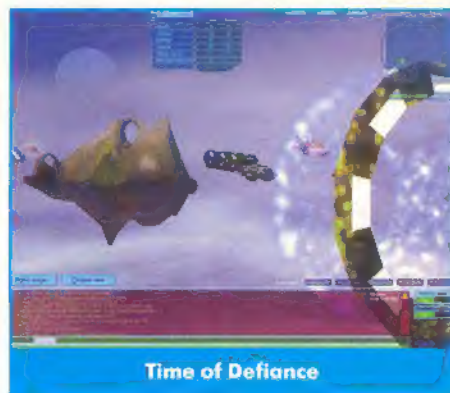
Разработчики из Nicely Crafted Entertainment собираются воздвигнуть новый онлайнный замок. *Time of Defiance* — онлайнная 3D RTS, в которой игрокам вновь предстоит неустанно сражаться за свой кусок территории. Тысячи небольших островков далекой планеты. Общая площадь суши — 14,062,500 квадратных километров. До тысячи игроков на одном сервере. Самое интересное, что игра не останавливается ни на секунду. Пока вы спите, противник мо-

СРОЧНО В НОМЕР

Некролог Cryo

Утром четвертого июля сего года не стало, пожалуй, одной из самых неординарных компаний на европейском компьютерно-игровом рынке. Жан-Маршал ЛеФраном — президент Cryo Networks и Cryo — объявил о банкротстве своей компании. У Cryo не нашлось денег, чтобы погасить долги. Штат корпорации пришлось распустить, акции обнулить, а в самом ближайшем будущем, видимо, будет пущена с молотка имущество компании.

К моменту выхода в свет журнала, скорее всего, компания будет признана банкротом в суде. Не будет больше замечательных "квестов не для всех", "адвенчур для избранных" и "экшенов с левой резьбой". Лишь струйка дыма над финансовым французским крематорием напомнит нам о Cryo. А игры... Они всегда останутся в наших сердцах. Амины!



Time of Defiance

жет атаковать, и проснувшись, вы увидите свою базу в руинах. Замечательный способ привлечь побольше игроков в игру, а потом, когда втянутся, начать грести деньги мешками. Кому хочется, чтобы во время отсутствия в Сети оппоненты разгромили твою войско? Поэтому в онлайн будут выходить из дома и с работы, из Интернет-кафе и с компьютера друзей...

Игра абсолютно нетребовательна к скорости соединения. Двухсот байт в секунду хватит для комфортной игры. Поскорее отправляйтесь в Страну Дураков, зарывайте свои Интернет-карточки на Поле Чудес и ждите, когда взойдет тотальный Анлим. Без этого выжить в мире *Time of Defiance* будет проблематично.

Жизнь по-римски

Несмотря на растущую популярность онлайн-ролевика *Dark Age of Camelot*, его создатели отдыхать не собираются. Mythic Entertainment уже начала работу над новой MMORPG — *Imperator*.

В мире *Imperator* Древнеримская Империя не распалась, наоборот — ей подчинялись все новые и новые государства. Территория и власть империи увеличивались в геометрической прогрессии. Естественно, у такого могущественного государства появилось много врагов. Игроку предстоит познакомиться с миром

КОМПАНИЯ "БУКА" ПРЕДСТАВЛЯЕТ В РОССИИ

ВСЕЛЕННАЯ МЕЧА И МАГИИ



По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: sales@buka.ru

3DO

NEW WORLD COMPUTING

бука®
BUKA ENTERTAINMENT

Imperator именно в тот момент, когда стабильность Республики расшатана. Красота римской архитектуры, величие и в то же время дикость народа — все перемешалось в Imperator. По словам президента Mythic, Марка Якобса (Mark Jacobs): "Выход Imperator потрясет всех и предопределяет развитие жанра MMORPG на годы вперед". Какие слова! Впрочем, оснований не верить Mythic у нас нет. Все игры компании были если не хитами, то просто очень качественными продуктами. Да и конкуренты из LucasArts, работающие над Star Wars Galaxies, не спят. Именно в условиях здоровой конкуренции рождаются самые лучшие игры.

Формула будущего от Вильнева

Чемпион "Формулы-1" Жак Вильнев, Ubi Soft Entertainment и WEG Management объявили о



Dark Age of Camelot

том, что разработка нового гоночного симулятора идет полным ходом. Названия игре не придумали, поэтому было решено провести конкурс среди посетителей домашней странички Жака. Вполне возможно, что на момент поступления журнала в продажу победитель будет объявлен, и игра получит достойное имя. А пока известно следующее... Через улицы одиннадцати виртуальных городов будут проложены виртуальные трассы, по которым нам и предстоит гоняться на виртуальных болидах. Причем ходят слухи, что болиды будут не виртуальными воплощениями современных болидов Ф-1, а концепткаррами будущего. Эдакий футуристический симулятор "Формулы" будущего. Яркая 3D графика, сочный звук, возможность скоростных заездов по Сети — прилагаются. Релиз игры на PC ожидается в сентябре этого года.

Железные птицы Wilco

Wilco Publishing анонсировала аддоны Airport 2002 Volume 1 и A320 Pilot in Command для Microsoft Flight Simulator. Примечательно, что в дополнениях будет использована новая анимационная технология — Flight Simulator New Animation Technology (FSNAT). Она позволяет делать движения всех игровых объектов более реалистичными. Самое главное, что использование FSNAT никак не скажется на количестве FPS. Так что летать из Лондона в Париж и из Парижа в Москву можно будет без заметных тормозов. Выход чуда от Wilco ожидается в третьем квартале этого года.



Project Nomads

СРОЧНО ВНОМЕР

Маски-шоу



Project Entropia

"Маски-шоу" способны устраивать не только в России. В офисе шведской фирмы MindArk была проведена крупномасштабная проверка, в которой были задействованы 70 судебных приставов. Напомню, что MindArk является создателем трехмерной виртуальной вселенной Project Entropia. Санкционирован данный обыск был Microsoft и еще тремя крупными производителями ПО: Adobe, Autodesk и Macromedia. Microsoft обвинила MindArk в незаконном использовании более 600 программных продуктов компании. Главный менеджер MindArk Ян Вельтер Тимкранс (Jan Welter Timkrans) заявил, что MindArk надлежащим образом контролирует все используемое ПО в офисах фирмы и всегда строго относилась к вопросам покупки и продления лицензий. Ян также сказал, что Microsoft уже давно интересуется Project Entropia, поскольку проект MindArk является прямым конкурентом детища Microsoft — Asheron's Call. Причем у Project Entropia есть целый ряд неоспоримых преимуществ: при игре используются реальные деньги, есть возможность продавать полученные предметы, а все ПО для подключения к виртуальной вселенной распространяется бесплатно.

Председатель наблюдательного совета Бенни Игланд (Benny Iggland) заявил, что фирма намерена подать в суд на Microsoft и несколько других компаний за причиненный MindArk ущерб. В успешном для MindArk исходе судебных разбирательств Бенни не сомневается. Ну а осужденные у Microsoft миллионы долларов достанутся счастливым обитателям вселенной Entropia в виде дополнений к игре.

Project Nomads приближается

Разработчики из Radon Labs обмолвились о том, что Project Nomads достигла стадии альфа-разработки. Напомним, что Project Nomads — это игра на стыке жанров. Коктейль из RTS, RPG и экшена. В игре мы будем строить здания на летающих островах, собирать ценные артефакты и редкие виды ресурсов, выпускать различные летательные аппараты и защищать свой небесный остров от посягательств соперника. Помним-помним! Было уже такое. Лет пять назад. Называлось — Netstorm.

Релиз игры должен состояться в середине осени. Тогда и посмотрим, будет ли Project Nomads столь же интересно, как и Netstorm. Хочется верить. Носиться по висящим в воздухе островам и забрасывать оппонентов бомбами-вертушками было увлекательно.

ИНДУСТРИЯ



Логичные перестановки



Grand Theft Auto III

Если бы несколько месяцев назад мне сказали, что The Sims потеряют лидерство в списке самых продаваемых игр, я бы удивился. Но сегодня "Симсы" повержены, а я ничуть не удивлен. The Sims был ловко уложен на лопатки Grand Theft Auto 3. Понятно, что через месяц-другой символьное засилье в чартах продолжится, но пока GTA3 — безоговорочный лидер. Не исключено, что в ближайшем будущем и GTA придется потесниться. Neverwinter Nights от Infogrames уже разошлась тиражом в один миллион копий. И это только начало.

Call of Cthulhu лишилась издателя?

Headfirst Productions Limited расторгла контракт с Ravensburger Interactive, по которому последняя должна была издавать ужастик Call of

Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Причиной послужило нарушение условий контракта со стороны Ravensburger. Тем не менее, менеджер Headfirst, Майк Вудрофф (Mike Woodroffe), поспешил заявить, что это событие никак не скажется на ходе работ над игрой. Как и планировалось, Call of Cthulhu выйдет в начале 2003 года.



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

World War II: Panzer claws

СТАЛЬНЫЙ КУЛАК

Frontline Attack: War over Europe



pc cdrom

Стальной Кулак (World War II: Panzer Claws) — игра, которая даст вам возможность испытать в деле всю бронетехнику времен Второй Мировой войны. Перед вами появятся те самые места, где проходили реальные сражения. Каждый пригорок, каждый овраг, каждая речка существуют на самом деле. Каждый танк, каждая самоходка, каждый мотоцикл воссозданы по существующим чертежам. К вашим услугам боевые миссии, которые разворачивались на европейском фронте в период с 1941 по 1944 год.

Игрок примет участие в целой серии военных кампаний, начиная с германского вторжения в СССР, затем пройдет через решающие битвы Восточного Фронта, высадится вместе с союзным войсками в Нормандии и откроет Второй Фронт, возглавит операции на территории Франции и Италии, станет свидетелем немецкого контрнаступления в Арденнах.



Еще одна особенность игры — протой и удобный редактор миссий. С его помощью вы сможете легко и быстро создавать свои собственные карты, планировать боевые миссии. Дополнят картину интуитивный интерфейс, ультрареалистичная графика, роскошное звуковое оформление и, конечно же, захватывающий сетевой режим.

- Полностью трехмерная игра
- Разрешения экрана от 640x480 до 2048x1536 в режиме true-color
- Детализация высочайшего уровня для достижения максимального разрешения
- Мультитекстурирование (отпечатки на снегу, инверсионный след ракет)
- Прозрачные и полупрозрачные текстуры, отражения на воде
- Облака, дождь, снег и другие погодные явления, свыше 100 цветных источников света одновременно

www.akella.com

© 2002 "Akella"
© 2002 "Zuxxez Entertainment AG"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com





Anarchy Online

В то же время представители Ravensburger не менее официально заявляют, что расторжение контракта неправомерно со стороны Headfirst. Ravensburger считает, что договор по-прежнему в силе.

Funcom снова мудрит

Норвежская компания Funcom объявила об очередном сокращении штата всех трех своих

офисов. Причиной подобного решения послужило желание компании сконцентрироваться на продвижении Anarchy Online. Президент Funcom — Андре Бэкен (Andre Backen) уверяет, что все это никак не повлияет на развитие популярной онлайн-овой RPG. Все запланированные патчи будут выпущены, а работа над аддоном к АО — Shadowlands — будет продолжена.

Похожая ситуация уже имела место в декабре прошлого года. Тогда Funcom также проводила сокращение, и через некоторое время большинство уволенных работников вновь были приняты в компанию. Скорее всего, так будет и на этот раз, ведь количество подписчиков АО растет, и как только Funcom решит заняться каким-либо новым проектом, ей понадобятся новые силы.

Страсти по Xbox

По неподтвержденным слухам, Microsoft планирует выпустить вторую версию своей приставки Xbox в 2006 году, незадолго до чемпионата мира по футболу. А пока компания стахановскими методами подготавливает почву для своей новой консоли. Несмотря на то, что в



прошедшем фискальном году на проекте Xbox было потеряно около 750 миллионов долларов, а в будущем году ожидаются уже миллиардные убытки. Впрочем, в резервах компании — 42 миллиарда, и еще около 40 — прибыль за прошедший год. Так что затраты на Xbox будут без проблем покрыты. Несколько миллиардов долларов — это более чем оправданная цена за приличный кусок консольного рынка, сулящего огромные прибыли в будущем.

Старый бич, новые цифры

По данным аналитиков, количество пиратских программ (в частности игр) продолжает расти. Ежегодные убытки издателей по всему миру составляют около 11 миллиардов долларов. "Лучше всего" с пиратством во Вьетнаме. Там 97 процентов рынка — нелегальное ПО. На втором месте Китай с 94 процентами, далее следуют Индонезия и Украина (по 89 процентов), а затем уже Россия, в которой, по подсчетам специалистов, 88 процентов "теневой" ПО-продукции.

Даты выхода игр

Июль

WarCraft III: Reign of Chaos	03
Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory	08
Runaway: A Road Adventure	20
World War II: Panzer Claws	20
MechWarrior 4: Clan	26
Agassi Tennis Generation 2002	30
Unreal Tournament 2003	31

Август

G.I. Combat	02
Aliens vs. Predator II: Primal Hunt	14
Counter-Strike: Condition Zero	14
Pro Race Driver	15
Divine Divinity	19
Beach Life	22
Karma: Immortality	22
Operation Tiger Hunt	22
Mafia: The City of Lost Heaven	27
Warbirds III: Fighter Pilot Academy	31

Сентябрь

Hidden & Dangerous 2	01
Battlefield 1942	03
Project IGI 2: Covert Strike	10
Hitman 2: Silent Assassin	14
Another War	15
Atlantica	15
One Must Fall: Battlegrounds	15
Project Nomads	15
S.W.A.T.: Urban Justice	18
Need for Speed: Hot Pursuit 2	24
TOCA Race Driver	27
Xpand Rally	29

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

РОССИЯ



Великий комбинатор

Компания "МедиаХауз" анонсировала квест "12 стульев — реальные события или как это было на самом деле". Игра сделана по мотивам знаменитого романа Ильфа и Петрова "12 стульев". В роли Остапа, Кисы, Отца Федора игроку предстоит пройти несколько частей квеста. Разработчики обещали сохранить оригинальный "остеповский" юмор и обойтись без пошлых анекдотов. Будем надеяться, что Остап Сулейман Берта Мария Бендер Бей предстанет перед нами во всей красе уже в начале следующего года, когда должен состояться релиз игры.

Останется только один!

Фирма 1С объявила о подписании договора с компанией Diversions Entertainment на издание в России и на территории стран СНГ и Балтии 3D-файтинга One Must Fall: Battlegrounds. Игра является продолжением культовой One Must Fall: 2097. Действие сиквела будет происходить в 2117 году, через двадцать лет после событий

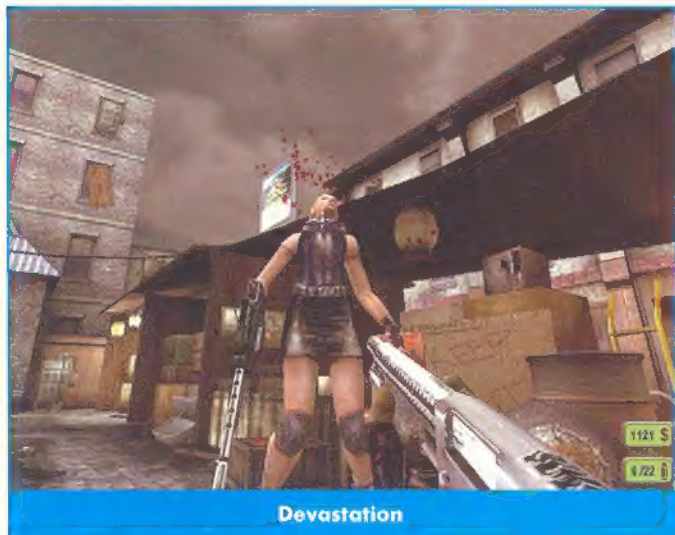
предыдущей части. Восемь роботов, до зубов вооруженных футуристическим оружием, ждут в распоряжение игрока. Дата начала гладиаторских сражений на восьми аренах пока не разглашается.



One Must Fall: Battlegrounds

Опустошение по-русски

Компания "Акелла" объявила о подписании договора с компанией ARUSH Entertainment об издании на территории России, СНГ и стран Балтии командного шутера "Опустошение" (оригинальное название Devastation). Действие игры разворачивается в постапокалиптическом мире. Военные, наемники и просто бандиты объединяются против... полицейских. Движок Unreal, как следствие — завораживающие спецэффекты, динамика и системные требования им под стать. В качестве бонуса — тридцать видов холодного и огнестрельного оружия, продвинутый AI и еще множество вкусностей, попробовать которые мы сможем ближе к началу следующего года.



Devastation

ИНТЕРЕСНОСТИ



Рекламные трюки Microsoft

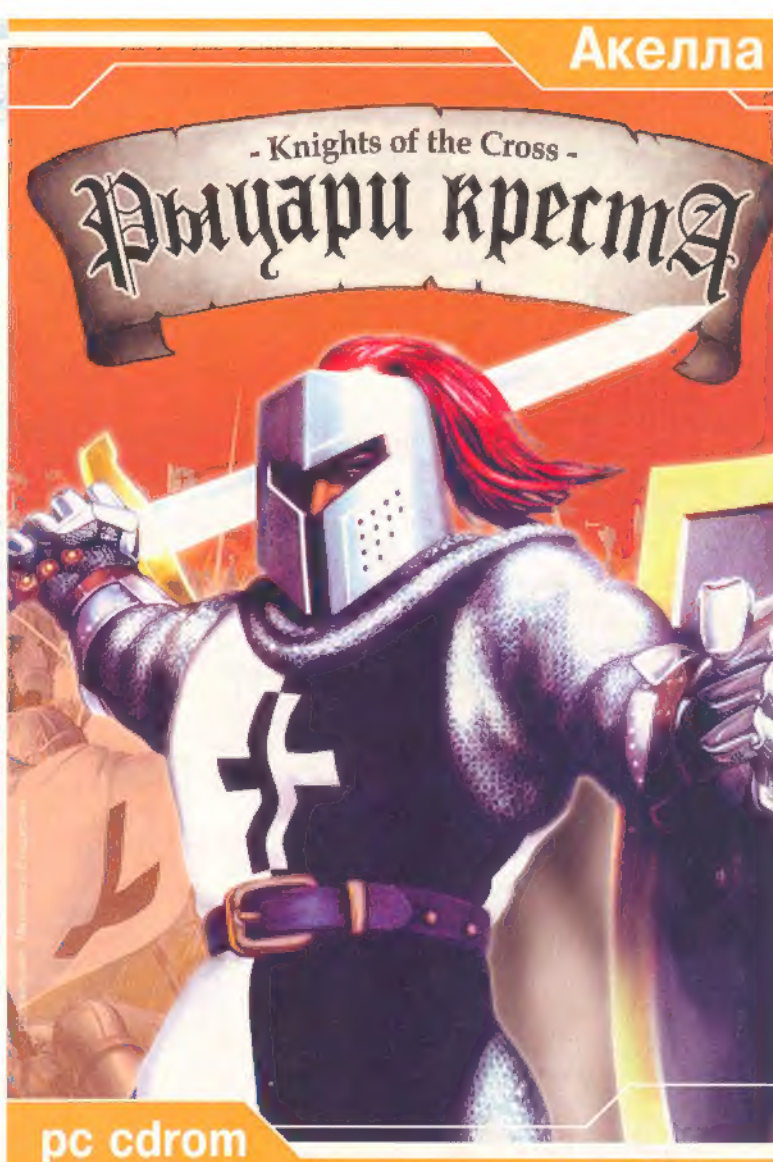
В Великобритании разразился скандал из-за нового рекламного ролика Microsoft, направленного на промоушен Xbox. Ролик начинается с того, что у одной женщины рождается малыш. Не буду описывать сам процесс, но в итоге сильных потуг матери ребенок со скоростью кометы вылетает в окно (как символично). За 40 секунд свободного полета с душевнораздирающими криками ребенок постепенно стареет, и в результате пожилой старикан на бешеной скорости влетает прямо в могилу на кладбище. По замыслу ролик должен был иллюстрировать фразу: "Жизнь коротка. Играйте больше". Так вот, после просмотра этого "шедевра" у некоторых англичан и без того короткая жизнь стало еще короче (не пугайтесь, летальных исходов не было). В итоге ролик был запрещен к показу по ТВ, а Microsoft пришлось извиниться... и продолжить показ в кинотеатрах, на которые не распространяется решение Независимой Телевизионной Комиссии Англии.

А идея все-таки классная. Если вам хочется посмотреть рекламу, сходите на сайт www.playmore.com и скачайте ролик с безобидным названием "champagne".

Читеры — гроза онлайн-игр

Разработчики крупных онлайн-игр не на шутку обеспокоены. Из-за участвовавших попыток взлома игр многие геймеры отказываются играть в Ultima Online и Everquest. А ведь рынок двух упомянутых игр в прошлом году оценивался в 210 миллионов долларов. Electronic Arts ежемесячно получает около 6 миллионов долларов с подписчиков The Sims Online. Суммы внушительные. Тем более что общий доход от всего сегмента онлайн-игр должен возрасти до 1.8 миллиарда долларов к 2005 году.

А теперь представим себе такой расклад. Игрок днями и ночами прокачивает своих героев, добывает ценные вещи, обменивается ими или продает их другим игрокам. И вдруг его убивает человек, который провел в игре гораздо меньше времени, но благодаря читам сумел одеть своего героя "с иголки" и получил серьезный overpower. Что сделает нечестно убитый? Скорее всего, бросит эту игру и уйдет совершенствоваться в другой, более защищенной от хака. А какова игроку купить на аукционе вещь, а потом узнать, что она краденая, и ли-



pc cdrom

Рыцари Креста — стратегическая игра, построенная исключительно на реальных исторических фактах. Ее сюжет написан по книге "Крестоносцы" выдающегося польского писателя Генри Сенкевича, лауреата Нобелевской премии в области литературы.

Вспомним историю. В 1410-м году произошла знаменитая битва при Грюнвальде, сыгравшая значительную роль в мировой истории. После нее в течение пяти веков на земле к востоку от Буга не ступала нога вооруженного немца. Орден, который еще утром 15 июля 1410 года был одним из самых могущественных политических сил Европы, к вечеру стал почти ничем. Ему угрожало полное исчезновение с политической карты. А что же было до? Походы крестоносцев на западные границы славянских государств совершались до восьми раз в год. И это не были походы ради наживы. Цель немецкой политики состояла в полной ассимиляции народов захватываемых территорий!

Итак, ваш выбор — ваш шанс. В войне между Братством и Славянами вы можете поддержать любую из сторон. И, как знать, может быть, ваши командирские навыки смогут изменить историю Европы! К лучшему...



- Уникальная система развития воинов.
- Более полусотни различных юнитов, начиная от пехотинцев и заканчивая осадными орудиями.
- Нелинейный сюжет с приключенческими элементами и системой развития персонажа в стиле RPG.
- Более 100 отдельных предметов экипировки: мечи, латы, различные виды боеприпасов...
- Две независимые кампании, две стороны в конфликте: Славяне и Крестоносцы.
- 49 славянских и 53 германских битв.
- Более 50 часов непрерывной игры.
- Каждый кампанией руководит рыцарь со своей собственной армией. После битвы он может нанять новых солдат и улучшить оснащение своей армии.
- Тщательно продуманный баланс сил армий для каждой стороны конфликта.
- 23 славянские и 23 германские сетевые битвы, которые можно разыгрывать в режиме Схватки.

www.akella.com

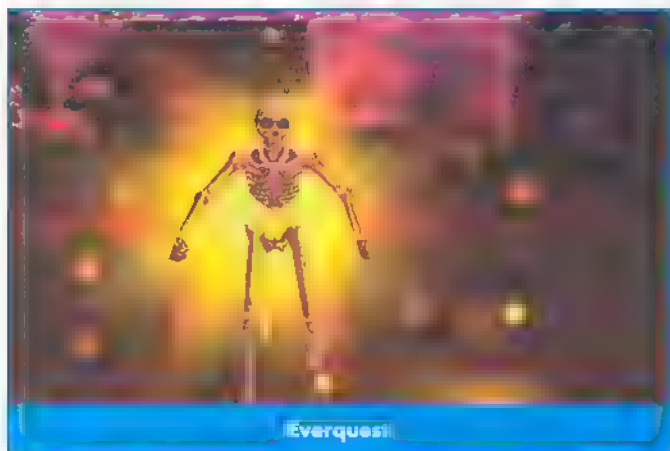

© 2002 "Akella"
© 2002 "Cenega"
© 2002 "Freemind Software"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оттиском: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



ДАТЫ ВЫХОДА ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
Duke Nukem: Manhattan Project	1C	ARUSH Entertainment	2002
ARK Fatalis (ARK Fatalis)	1C/Nival	Fishtank/Akane Studios	лето 2002
Halloween (Halloween)	1C/Nival	Wanadoo	лето 2002
Pearl Harbor (Pearl Harbor: Zero Hour)	1C/Nival	Wanadoo	лето 2002
2150: Воды Стикса	1C/snowball.ru	Reality Pump	лето 2002
Dragon Throne	1C/snowball.ru	Strategy First	осень 2002
Tachyon	1C/snowball.ru	Revitrone	осень 2002
Автоаварии (Bumper Wars)	1C/snowball.ru	SSI	август
Вальгалла	1C/snowball.ru	Reality Pump	лето 2002
Легион (Legion)	1C/snowball.ru	Reality Pump	лето 2002
Отряд "Дельта": Операция "Кинжал"	1C/snowball.ru	Novalogic	август
Отряд "Дельта": Черный Ястреб	1C/snowball.ru	PAN Vision	ноябрь
Тропик: Райский остров (Tropico: Paradise Island)	1C/Логрус	Take 2 Interactive	лето 2002
Большие Гонки 2 (Taon Quad)	1C/Новый Диск	Revitrone	осень 2002
Осада Авалона I (Siege of Avalon I)	1C/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	
Осада Авалона II (Siege of Avalon II)	1C/Новый Диск	Blackstar/Digital Tome	
Осада Авалона III (Siege of Avalon III)	1C/Новый Диск	Codemasters	2002
I.G.I. 2 Covert Strike	1C	Codemasters	2002
Operation Flashpoint: Resistance	1C	Codemasters	2002
Prisoner of War	1C	Codemasters	2002
TOCA Race Driver	1C	Codemasters	2002
World War II: Frontline Command	1C	Codemasters	2002
Иерусалим (Jerusalem: The 3 Roads to the Holy Land)	1C/Nival	Cryo Interactive	осень 2002
Периферия (RIM: Battle Planets)	1C/Nival	Fishtank Interactive	лето 2002
Ghost Recon: Desert Siege	NMG/Медиа-Сервис 2000	UbiSoft	август
Starmageddon	NMG/Медиа-Сервис 2000	Lemon Interactive	лето 2002
Team Factor	NMG/Медиа-Сервис 2000	Singularity Software	лето 2002
Безумный мини-гольф (Crazy Mini Golf)	NMG/Медиа-Сервис 2000	Microvalue Aston House	лето 2002
Безымянная война (No Name War)	NMG/Медиа-Сервис 2000	AFAC Creative	2002
1000 years	Акелла	eSOFNET	лето 2002
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	лето 2002
Hotel Tycoon	Акелла	JoWood	лето 2002
Knight Shift	Акелла	Zuxxer Entertainment	зима 2002
Oxy Black Skies	Акелла	iRock Interactive	2002
Бешеные псы (Rabid dogs 2)	Акелла	Zuxxer Entertainment	весна 2003
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	Piranha Bytes	зима 2002
Дальний Запад (Far west)	Акелла	JoWood	зима 2002
Другая война (Another war)	Акелла	Bohemia Interactive	осень 2002
Опустошение (Devastation)	Акелла	Arush games	зима 2002
Рыцари креста (Knights of the Cross)	Акелла	Bohemia Interactive	лето 2002
Хаос (Chaos)	Акелла	eSOFNET	лето 2002
World war 2. Panzer Claws	Акелла	Zuxxer Entertainment	зима 2002
Elder Scrolls 3: The Morrowind	Акелла/1C	Bethesda Softworks	лето 2002
Grand Theft Auto 3	Бука	Take 2 Interactive	осень 2002
Заклятие (Spells of Gold)	Бука	Jonquil Software	лето 2002
Agassi Tennis Generation	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Beach Soccer	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Destroyer Command	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	лето 2002
Dino Island	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Expendable	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Gore	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Gun Metal	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Incoming	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Inquisition	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Iron Storm	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Jules Vernes	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Kean Barbarian Blade	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Midnight GT (Rage)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Mobile Forces	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Next Generation Tennis	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Quiss Foot	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Rage Rally	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	лето 2002
Savage Arena	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Stealth Combat	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
The Curse	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
The Partners	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
THORGAL: No Man in This World	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Warlords Battlecry 2	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	лето 2002
Zidane Football Generation	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Враждебные воды. Территория смерти (Hostile Waters: Antaeus Rising)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Лорды войны (Warrior Kings)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Microids	2002
Силы вторжения (Incoming Forces)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Угол атаки (Eurofighter Typhoon)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Airline Tycoon Evolution	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Fire Department	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Join The Band	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Micro Commandos	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Paris City Builder	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Platoon	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	2002
Aquanox2	Руссобит-М	Massive Development	ноябрь
Conseal	Руссобит-М	Similis	июнь
Homeplanet	Руссобит-М	Bayall Games	июнь
Neverlands	Руссобит-М	Phaamila	ноябрь
Secret Ops	Руссобит-М	Wings	декабрь
The Sum of All Fears	Руссобит-М	UbiSoft	октябрь
VIP	Руссобит-М	UbiSoft	осень 2002
Горасул: Наследие Дракона (Gorazul: Legacy of the Dragon)	Руссобит-М	Pendulo Studios	лето 2002
Промышленный гигант-2 (Industry Giant 2)	Руссобит-М	JoWood Productions	лето 2002



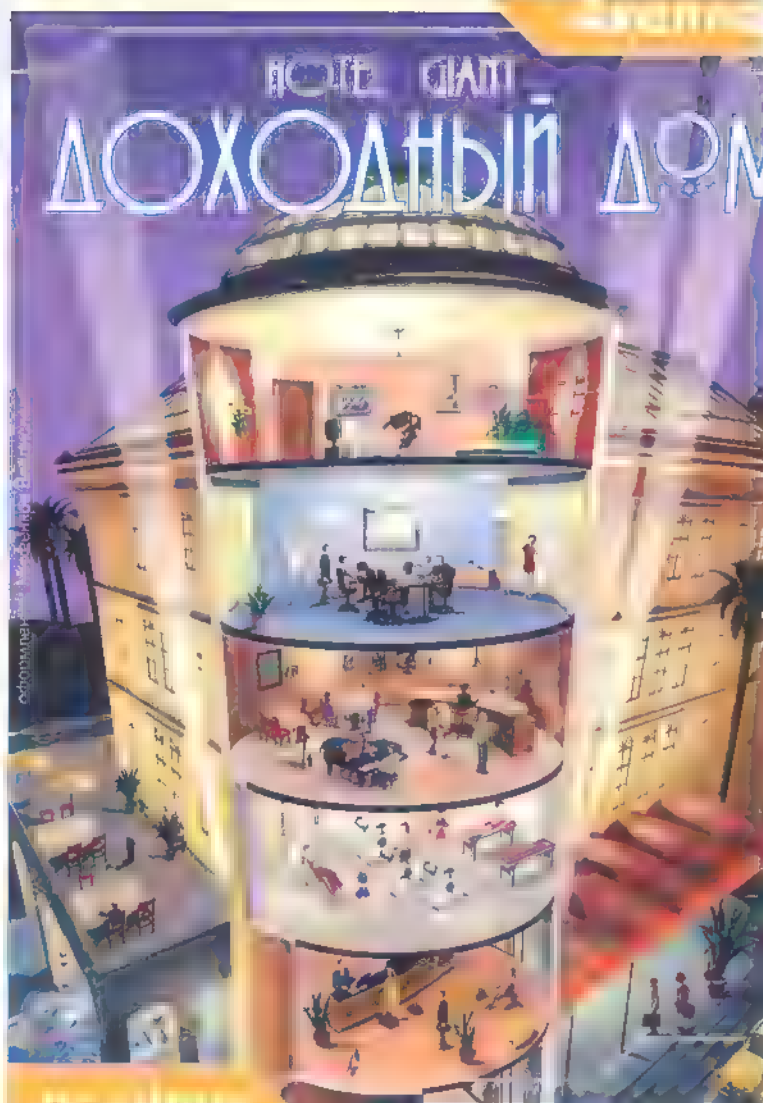
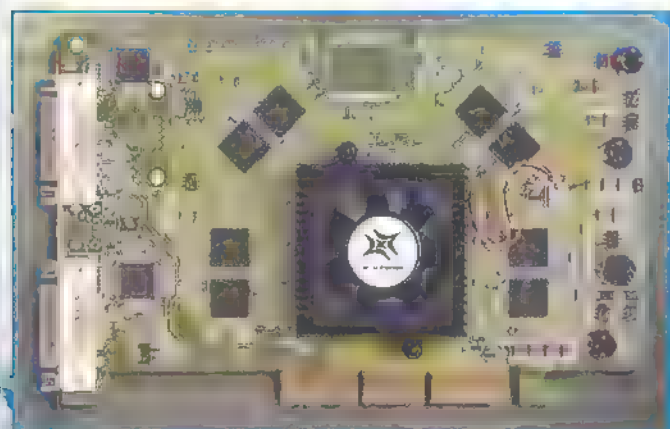
шиться ее? Именно поэтому разработчики встраивают в игры все новые методы защиты, пополняют штат техподдержки, а наказания для нечестных на руку становятся все строже. Вплоть до лишения права играть в данную игру вообще



Bizzard также продолжает вести борьбу с читерами в закрытых реалмах Diablo II. Отныне игроки, уличенные в использовании любого вида читов (pk toolkit, hardcore hack, maphack и другие), будут наказываться по всей строгости буквы закона. Их CD-Key будет занесен в черный список. Игроки из этого списка смогут играть лишь с такими же читерами, в открытые игры их не пустят.

Кармак разочарован в Matrox

Главный программист id Software Джон Кармак поделился своими соображениями по поводу нового детища Matrox. Цитирую: "В целом вердикт такой. DOOM III запустится на Parhelia, но вот конкуренции NVIDIA или ATI этот чипсет не составит". Кармак также добавил, что ни один из нововторов Matrox (например, десятибитный канал цвета в буфере экрана) не пригодится в DOOM III. ■



Красиво жить не запретишь! Построй свой идеальный отель. Богатство не пороки! Заставь свой бизнес приносить солидный доход. Подсматривать не запрещено! Следи за развлечением гостей. Имидж - ничто! Встречайся со знаменитостями. Знакомься с их маленькими и большими причудами.

Отель - удивительное место. Здесь останавливаются люди, чтобы отдохнуть, перекусить, заключить сделку, развлечься, полюбить и даже умереть. Отель - это одна большая семья, главой которой отныне станете именно Вы. Начиная с небольшой проставки на ночь-лежачую и заканчивая огромным мега-отелем для знаменитостей, вот он - ваш полный опасностей и приключений путь в гостиничном бизнесе. Вы на передовой индустрии туризма!

Вам предстоит построить лучшие отели в двадцати городах по всему земному шару. Для вас доступны девятнадцать различных гостиничных зданий, начиная от маленьких мотелей и заканчивая гигантами класса хай-люкс. Только под вашим чутким руководством будет создан дизайн вестибюлей, баров, ресторанов, бассейнов и даже спортзалов. Именно вы отвечаете за каждый шурутик во всем здании, являясь одновременно завхозом, менеджером и владельцем.



- от создателей "Seven Kingdoms" и "Capitalism"
- постройте отель своей мечты, выберите один из 19-ти вариантов (городской, пригородный, курортный)
- разработайте стиль отеля, в зависимости от его месторасположения (Токио, Нью-Йорк, Сидней, Париж, Лондон, Лас Вегас, Копенгаген, Вена...)
- используйте в своем дизайне более 600 элементов оформления интерьера
- следите за гостями с трех различных ракурсов (свободная трехмерная камера, изометрическая проекция, вид сверху), чтобы вовремя удовлетворять их многочисленные потребности
- создавайте рекламу собственного отеля и размещайте ее на телевидении, радио и в газетах

www.akella.com



Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на августовском компакт-диске "Игромания". На самом компакт-диске содержатся детальные развернутые приложения, инструкции по установке и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются: Демо-версии, "Патчи", Трейнеры, Драйверы, "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "КОдекс", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "Инфаблок". Компакт-диск базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки.



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Ведущий блока:

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Обычно перед наступлением второй половины июля, с которой начинается некоторый затишье на игровом рынке, успевают появиться несколько мегахитовых проектов, которые надолго остаются в нашей памяти. Проживаемый нами с вами сейчас 2002 год не только не стал исключением, но и войдет в число самых выдающихся лет по части летней урожайности. Потому что мир познал Morrowind, Neverwinter Nights и Warcraft III. А вам предстоит познакомиться с гигантскими, даже — колоссальными, руководствами-прохождениями трудами по этим уже легендарным играм. Итак, на компакт-диске августовской "Игромании" вас ожидают:

1. The Elder Scrolls III: Morrowind. Автор — Псмит. Титанический труд закончен. Конечно, о Morrowind можно рассказывать бесконечно, постоянно раскапывая все новые и новые побочные квесты, новые игровые особенности. Но в какой-то момент настает пора ставить точку. На компакт-диске — полная версия руководства и прохождения по The Elder Scrolls III: Morrowind. Все, что вы могли бы пожелать, и еще многое сверх того. Читать всем поклонникам игры!

2. Warcraft III: Reign of Chaos. Автор — Dash. Не менее титанический труд, посвященный культовой стратегии всех времен и народов. Информация по юнитам и сооружениям, снабженная тактическими советами и комментариями, полное прохождение и масса всего прочего, что приведет вас к победе. Dash постарался максимально раскрыть игру и предложить вам максимум возможной на сегодняшний день информации. Смотреть всем и каждому!

3. Neverwinter Nights. Автор — Помит. Игра, которая будет спорить с Morrowind за звание лучшей RPG 2002 года. Игра, которую ждали как чуда, и на сей раз чудо свершилось. На компакт-диске вас ждет первая половина руководства/прохождения по игре. Скорее всего, основная часть. Что именно — загадывать не станем, так как материал еще пишется.

4. Вероятно, Age of Wonders II: The Wizard's Throne. Автор — Псмит. Несмотря на феноменальные возможности, Псмиту оказалось трудновато успеть одновременно и Morrowind, и Neverwinter Nights, и Age of Wonders II, и пришлось расставлять приоритеты. Предположительно, на компакт-диске вы найдете начальный материал по Age of Wonders II: The Wizard's Throne. Основной будет в следующем номере.

5. Гномы (The Wiggles / The Diggles). Автор — Антон Голицин. Чуть позже, чем хотелось бы, но — выполняя свои обещания, мы публикуем на компакт-диске полный и всеохватывающий материал по замечательной стратегии "Гномы", созданной не в России, но потрясающе преображенной силами компании Snowb. Руководство и — да — полное прохождение ждут вас!

Руководства и прохождения публикуются **1.** На компакт-диске в одноименном разделе. **2.** На компакт-диске в виде RTF-файлов в CD:\Draft\Guides (там таблицы удобнее смотреть). **3.** На сайте журнала по адресу WWW.IGROMANIA.RU

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

КОдекс

С февраля 2002 года на компакт-диске находится гигантская база кодов примерно для 650 ИГР, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!



ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель "Игровой Зоны" Илья "Orange" Виктор (orange@igromania.ru)

Августовская "Зона" посвящается Morrowind. Надеемся, что к моменту выхода номера лицензионная версия уже появится в продаже, так что эта подборка окажется очень кстати.

Темой компакт-диска вновь становится Quake 3, надеюсь, никто не против? Разве что поклонники из противостоящего лагеря — Unreal. Но для них припасен мега сюрприз в виде Operation Na Pali (смотрите в блоке "Вердикт"), так что ликуют все!

Из свежачков у нас Neverwinter Nights и Soldier of Fortune II, из еще не родившихся — C&C: Generals. Подборка по Counter-Strike, как всегда — от легендарного J.B., и не без его участия подготовлены все три дополнения к "Игровой зоне". В работах читателей — фурор вокруг GTA3, в виде множества скинов и модификаций.

#01. Ил-2: Штурмовик

1. Десять миссий, как за СССР, так и за Германию. Сталинградская битва глазами немецкого летчика.

2. Подборка нестандартных вариантов раскраски самолетов. Ла-5, раскрашенный под такси, BF-109 с логотипом группы Gorillaz или, скажем, сам Ил-2 с рекламой одноименной игры.

#02. Age of Empires II: The Conquerors

Традиционная подборка из пяти сценариев. Именуются StAnna vs Texas, Apache, Maze of Wood, Small Towns и Suicida King.

#03. Civilization III

Восемь дополнительных карт для игры в режиме Single Player. Найдены на официальном сайте игры. Так что качество гарантировано самим Сидом Мейером.

#04. Command and Conquer: Generals

Фанатский набор для еще не вышедшей игры: скринсейвер, папка обоев и два скина для WinAmp.

#05. Counter-Strike

J.B. Choice №8

Всем "hostage down"! В новом пакете я решил выложить на компакт-диск ваши работы. То есть моделики, сделанные вами, уважаемые наши читатели. Не все, конечно, а только избранные. Пусть не переживают те, чьи работы сюда не попали.

Dave's terrors

Автор: Александр Полоз "Dave Oxygen" (daveoxygen@alba.dp.ua)

Замена трех терроров. Вот это товарищ! Самый настоящий игроман! Прислал целый набор своих поделок. Среди которых выдели-



лись три отпетых гангста. Гляньте на скриншот, думаю, вам понравится.

Dual berets

Автор: "Саша" (slon14@baklanov.net)



"Oro-to!" — кричали стремные конторы, увидев это в руках у оппонентов. Два стильных пестика с кучей гаджетов на бортах.

PF_AZTEC_MASO

Автор: DmitriCh1 (cdi@sbor.ru)

Ремейк карты "догадайтесь-какой". Хотя ничего общего, кроме текстур, с ней нет. Как понятно из названия, полное мясо. Довольно простенькая и приятная аркадная карточка. В самый раз для веселого расслабона под невяжущий мюзон.

CS_SPACEPLATFORM

Автор: A.J_Rocky (pokku@ukr.net)

Могу поспорить, такого космоса вы еще не видели. В Q3 и в UT — запросто, а вот в

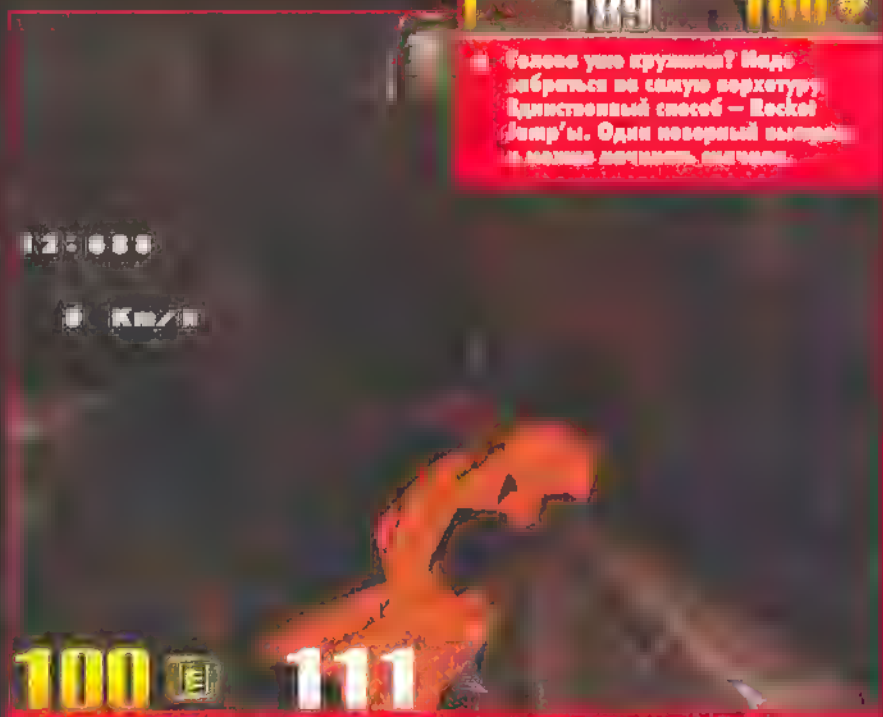


МА КОМПАКТА

Quake 3: DeFrag

DeFrag позиционируется игрой Батникки для полигона для тренировок. Ветераны клановых войн и парриков между турнирами отмечают свое мастерство не только на ботах, но и на людях. Многие игроки, которые быстро достигли хороших результатов, умеют использовать всевозможные приемы и трюки. За всю игру вы не встретите ни одного противника, хотя пострелять придется изрядно. Загружается уровень, выключается секундомер, необходимо максимально быстро попасть из одной точки карты в другую, сохраняясь нельзя, подсказок — никаких.

Если на первых уровнях достаточно просто быстро бегать и высоко прыгать, то уже на третьем уровне в дело вступают разнообразные трики, вроде Rocket, Grenade, Plasma и даже BFG Jump'ы. Единственный способ пройти уровень — четко выработать схему движения. Яркий пример: огромная башня, необходимо ползти с самого низа на самый верх, никаких намеков на лестницу, даже уступки, на которых можно передохнуть, нет. Зато есть ракетница с кучей боеприпасов, красная броня и мегакелс. Стреляем под ноги и под прыгаем, затем встаем наравнившись и стреляем в станцию под определенным углом, патал выскочит еще раз. Целая амтревия — на первом празднуем победу. Другой пример — один раз подпрыгнуть и беспрерывно стрелять в плазматан, при определенном навыке можно забраться на любую



Голоса уже кружили? Надо забраться на самую верхушку. Единственный способ — Rocket Jump'ы. Один неверный выстрел — и можно начинать сначала.

В этом придется не только попрыгать, но и сбалансировать документы. На первом взгляд уровень выглядит непреодолимым, однако Rocket Jump решает все проблемы.



На первом, выполненной промис тушном, торчат лобовые шлемы. С максимальной возможной скоростью прыгнем на них, с последней, при помощи BFG, шлемов в дырку. Рывок — не шло. Теперь в два раза быстрее.

высоту. Впечатляет! Это вам не тупых ботов пострелять, это намного сложнее. Приготовьтесь к тому, что на прохождение одного уровня может уйти целый день.

Как это все выглядит? Да точно так же, как оригинальный Quake III. Все уровни выдержаны в стиле оригинала; хотя архитектура существенно упрощена, дабы не вызвать тормозов. В самый ответственный момент, кроме того, разработчики рекомендуют выставить все графические настройки на минимум. Все карты идеально сбалансированы. Например, если после серии реактивных прыжков у вас почтительно закончилось здоровье, будьте уверены, что сейчас же наткнетесь на аптечку. Уровней ровно 20, проходить их можно в произвольном порядке, однако настоятельно рекомендуется не забегать вперед, а то из-за непредвиденных сложностей играть расчешется. Обращайте внимание на секундомер — если прошли уровень за рекордно короткий срок, вы вполне можете отправить свой результат на сервер и получить свою долю всенародной славы.

Оригинальный мод. Отличный тренажер отработанных навыков. Рекомендация: Если вы хотите освоить все премудрости Quake III, а также научиться прыгать и стрелять, то это ваш лучший друг.



CS это первая мала подобного рода. Для первой — очень и очень гуд, так что ставить, смотреть и гамать всем без исключения.

ModelManager

Вы еще паритесь с установкой моделей? Уже привыкли? Отвыкайте! Теперь за вас это будет делать мегапалская прога ModelManager от Jumbo'a Шишкина (mihail@pues.ru). Она умеет устанавливать модели, карты и текстуры, а также создавать резервные копии заменяемых файлов.

PSYBATOR #1

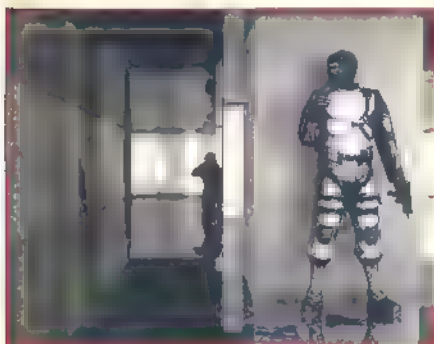
Автор: Omon_Ra@newmail.ru

Роботон — потому что это маленький батончик. Представляет из себя пару спрайтков для штурмовой и оптической винтовок. Ничем не хуже стандартных, а в чем-то и лучше.

BATON #2

Автор: PaSha Stankevich (stpasha@rambler.ru)

Пачка валлпаперов на нашу любимую тему.



BUHANKA #3

Мегабатон, который на этом комплекте вы не найдете! Летний сюрприз от Папы Джибы доставите предыдущие комплекты "Мания" и, не заходя в оболочку, проследуйте в директорию GameZone/CounterStrike/ и там поищите папки с названием "Zanachka" или "EasterEgg". Внутри будут ждать маленькие замаскированные "ботанчики".

P.S. Смотрите последние 5-6 компактв. Точно не помню, сколько именно.

#06. Disciples II: Канун Рагнарека

Новые сценарии. Специально для вас выужены из бурного потока официальных и пользовательских карт. На основе междуна. родного рейтинга отобраны самые лучшие — Conquest of the Realms, King of the Hill, The Planes, Shadow Fortress, Undeads, Occult Terror и другие, не менее классные работы.

#07. Deadly Dozen

1. Помните, на одном из комплектов мы уже публиковали кровавый патч для этой игры. Для тех, кому в тот раз не хватило красной жидкости — модификация More More Blood. Очень кровавая.

2. Пачка скинов для персонажей. По вашему выбору заменяет наци на американских командос, террористов из Counter-Strike или даже негров-повстанцев.

#08. Dungeon Siege

1. Первая крупномасштабная модификация под названием FezFX Mod. Оптимизированная работа камеры (в автоматическом режиме), увеличенный вдвое объем inventory, новые эффекты вроде красивого тумана, воз-

можность четкого контроля прокачки скиллов и многое другое. В комплекте поставляется утилита DS Mod Manager, позволяющая управлять уже установленными модификациями.

2. Throwing Weapons Mod — добавляет в игру несколько новых видов вооружения, например дробитки, метательные топоры и ножи, а также бутылки с зажигательной смесью.

#09. Empire Earth

Семь сценариев. Как вымышленных, так и моделирующих реальные события, причем иногда с довольно интересной точки зрения. Например, битва при Ватерлоо глазами партизанского отряда.

#10. The Elder Scrolls III: Morrowind

1. С чего начинается игра? Правильно — с создания героя. А наша подборка начинается с утилиты ESM Character Planner, позволяющей заранее спланировать развитие вашего виртуального воплощения в мире Morrowind. Программа поможет вам создать идеального героя.

2. Бурю негодования среди игроков вызвала невозможность приобрести собственный дом (Stranhold, который выдают за выполнение множества сложных квестов, не в счет). Сразу же нашлись умельцы, сделавшие пару плагин, совершенно безвозмездно добавляющих в игру ваши личные апартаменты. Первый плагин — шикарный замок рядом с городом Balmora, второй — небольшой домик в окрестностях столичного града Vivec, пусть это будет вашей дачей.

3. Помните, в великом "Даггерфолле" можно было раздеть героя догола и полюбоваться, скажем, на прелести сомки человекоящера. В Morrowind эта возможность принесена в жертву политкорректности, однако после установки Nude Mod вы снова сможете созерцать своего персонажа в negligee. Для истинных извращенцев предусмотрена возможность раздевать трупы.

4. Balmora Zoo — плагин, добавляющий в игру новую достопримечательность — Краснотемный Образцовый Зоопарк города-героя Балморы.

5. Вы не находите, что конспиративная квартира имперского агента Косадеса похожа больше на свинарник, нежели на обиталище шпиона? Ставим плагин Cool Headquarters — и этот бомжатник чудесным образом преобразуется. Даже бесплатный телепорт за занавеской устроен.

6. Новое подземелье под названием Cave of Woe, ориентированное на героев 10-12 уровня, и новый квест, связанный с этим подземельем. Получить задание можно в Razor Hole.

7. На этом позвольте закончить с недвижимостью и перейти к движимому имуществу. Здесь у нас несколько любопытных экзотических, например, комплект высокоуровневой шпионской брони Blades Armor, Reaper Weapons — три мощных меча (короткий, длинный и двуручный) и набор из 26 уникальных магических рун, используемых при апгрейде оружия. По примеру Diablo II LoD из рун можно составлять определенные рунные слова, которые усиливают их действие.

8. И напоследок — огромная и очень подробная карта всего мира Morrowind в формате JPEG.

#11. Grand Theft Auto 3

1. Перво-наперво новые машинки — пачанская "Бэха" M5, еще одна M5, но уже в по-

лицейской раскраске, плюс два фургона — Euro Express и McDonalds.

2. Новые шкурки для игрока — настоящий мако по имени Феникс, безымянный полицейский, фанат Quake 3, некая кислотная личность со значком Biohazard на спине и супер-пухляк дядя по имени Не угадаете. По имени JayBee Yo Ki I da Triadz, если ты не Dodo!

3. Небольшой фанатский наборчик из пяти недурственных скинов для WinAmp.

#12. Half-Life

Три карты (Aftershock, Castle Rush и Scary Map) в комплекте с кучей моделей для мультиплеера.

#13. Heroes of Might and Magic III

Большая пачка самых разнообразных сценариев. AlliedDm, Arundel, Crumble, Elemental Wars, Return of the Demon, Miles Away и другие.

#14. Heroes of Might and Magic IV

И еще одна пачка, такая же большая, но уже для четвертых "Героев". Сценарии Forest Ranges, The Elementals, Daggerworld Island, The Elementals и другие. Плюс к этому парочка официальных обоев для десктопа.

#15. Max Payne

1. Восьмая оригинальная модификация от финских разработчиков Super Maxpayne Brothers. Превращает Max Payne в классическую платформенную аркаду с трехмерным окружением. Сильно напоминает бы DN Manhattan Project, если бы не дизайн карт, которые сделаны по мотивам великого "Марио".

2. Gangsta Mod — Новые модели оружия, новый скин для Макса, новый дизайн меню, а главное, совершенно другой сюжет промежуточных комиксов. Значок "Осторожно, ненормативная лексика" в комплекте. Плюс к этому увеличенный накопитель Bu let T me и возможность держать по шотгану в каждой руке.

#16. Microsoft Train Simulator

Этот раздел, как всегда, подготовлен по материалам сайта www.trainssim.ru. Первым номером идет великолепная модель российского паровоза серии С-201, а за номером два — не менее классная модель маневрового тепловоза ЧМ-3.

#17. Neverwinter Nights

1. Первая официальная модификация под названием Contest of Champions. Рассчитана прежде всего на мультиплеер, но может быть использована и в сингле, с некоторыми ограничениями.


2. Официальная программа — NWN Model Viewer, предназначенная для просмотра всех игровых объектов.

3. Дескток симпатичных обоев для десктопа. В большинстве своем — скриншоты из игры либо различные вариации логотипа.

#18. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

И снова миссии, и снова десять штук. Как всегда, самые разнообразные задания. В одиночку пробираемся через полуразрушенный город, населенный врагами, на окраине встречаемся с двумя союзниками, отбиваем очередную атаку, добегает до реки, угоняем катер, потом на другой берег, а там...



A large, close-up, high-contrast image of a character's face, likely a demon or warrior, with a menacing expression and glowing green eyes. The face is partially obscured by shadows and a vertical line of light.

НОВЫЙ

КАНОН

ЖАНРА

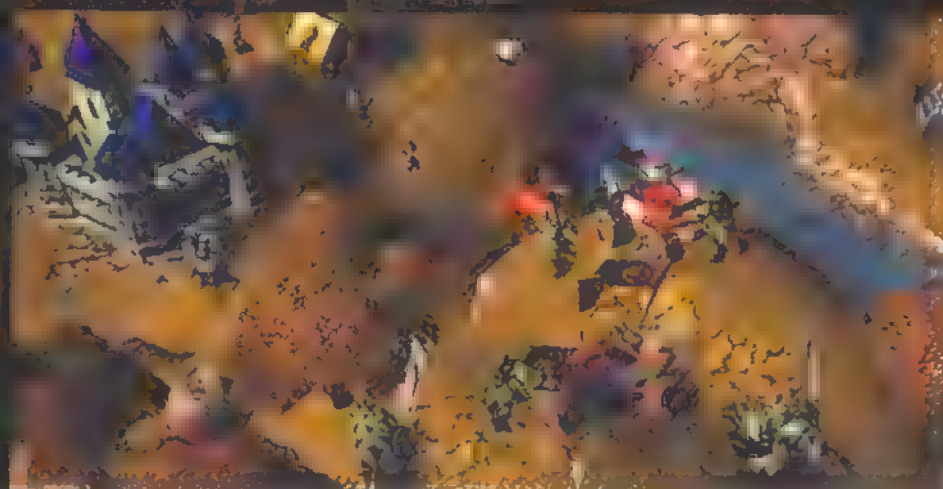
СТРАТЕГИИ!

WARCRAFT
REIGN OF CHAOS

ОФИЦИАЛЬНАЯ
РУССКАЯ ВЕРСИЯ.

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

WWW.BLIZZARD.COM



#19. Quake II

Модификация Quake2 Max, вносящая существенные изменения в движок игры и оптимизирующая его под современные видеокарты, благодаря чему появляется множество новых визуальных эффектов. Работает вся эта радость только под OpenGL, позволяет играть в режиме 32-битного цвета, добавляет потрясающе красивые взрывы, полупрозрачные тени, более реалистичное динамическое и цветное освещение, прозрачное меню и консоль, системы частиц (Particles), отвечающих за отбрасывание искр и выстрелов. А какое мясо! А какая, черт возьми, кровь!

#20. Quake III Arena

И снова третья "Квака" стала темой компакта. Про синглплеерную модификацию Defrag вы сможете прочитать далее

21. Red Alert 2

Пять синглплеерных миссий для Yuri's Revenge

#22. Soldier of Fortune II: Double Helix

Модификация как для сингла, так и для мультиплеера. Называется Double Damage Mod и, как нетрудно догадаться по названию, усиливает все оружие ровно в два раза. Больше ничего интересного пока не вышло

#23. Stronghold

Десять самых разнообразных сценариев для разных режимов игры. Мирные экономические миссии, захват и оборона замков, модели реально существующих крепостей и многое другое

#24. The Sims

1. Редкий компакт "Мании" не обойдется без пачки дополнительных предметов для Sims, этот диск — исключение. Утром деньги — вечером стулья. И не только стулья, но и кресла, диваны, шкафы, унитазы, торшеры и тумбочки для телевизора

2. Эротический комплект скинов. Соблазнительные особы женского пола в откровенных нарядах, а то и вовсе без них

#25. Trainz

Игра изначально позиционировалась как бесконечно расширяемая коллекция игрушечных поездов. На практике так оно и получилось, однако, чтобы пополнить эту коллекцию, необходима лицензионная версия игры, так как только с помощью cd key можно получить доступ на официальный сервер. Соответственно, официальные дополнения публиковать запрещено. Мы решили закон не нарушать, а обратиться к неофициальным источникам. Улов пока невелик — четыре карты, хотя и очень неплохи

Новая версия: CheMax 1.6

CheMax — читерская база данных, постоянно публикуемая на нашем компакт. Появилась новая версия, в которой добавлены коды к новым играм. Программа содержит коды для 3936 игр!

CheMax включает в себя как стандартные коды, так и шестнадцатичные, а также easter eggs и прочие вкусности. Помимо хорошо организованной навигации, программа позволяет сохранять на винте в отдельные файлы и даже распечатывать найденные коды. И, что тоже немаловажно, CheMax отличается малым размером (в архиве почти помещается на одной дискете).

Рекомендовано как начинающему игроку, так и профессиональному читеру

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"



Две крайне содистские флэш-игрушки CatVac и Cat'a'Pult. Мирно гуляют милые рыжие котятки, мурлычут, ловят блох в подшерстке, а тут объявляйтесь вы и ломаете зверям весь кайф. Подбросить кошачку в воздух и засосать в пылесос — это еще ничего. Вот они смачно лопаются при ударе об стенку, а кровавых осматков от них сколько остается. Это просто праздник какой-то

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"



Еще одна флэшевая игра с непонятным названием XiaoXiao. Самый настоящий 3D Action, на совершенно, казалось бы, не приспособленном под этот жанр движке. Самостоятельно передвигаться, увы, нельзя, остается только отстреливать лезущих из всех щелей врагов. Когда лохация зачищена, вас автоматическим двигают дальше. Нарисовано все просто блестяще, интересных ситуаций, вроде пулеметчика в вертолете или дядки, кидающего с крыла яйца, предостаточно

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"



И еще одна флэшка, последняя, но самая забавная. Помните детскую игру "Чеканка"? С мячиком которая. Вот здесь тот же случай, только вместо ноги мышка, а мячик говорящий. Чем дольше мяч продержится в воздухе, тем больше очков. Результат можно послать на сервер. Отдельного внимания заслуживает озвучка. Словами это объяснить невозможно, просто надо слышать

Внимание! Редакция сообщает, что все присланные читательские работы нами просмотрены и протестированы. Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего. Детальную информацию по всем работам вы обнаружите на компакт в разделе "Игровая зона" / "Работы читателей 'Мании'", а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть ниже

Работы отсылайте по адресу orange@igromania.ru с копией на адрес operkot@igromania.ru. Все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно RAR. К работе необходимо прилагать описание и инструкцию по установке и, желательно, пару-тройку скриншотов. Работы без описания не принимаются

Counter-Strike

1. Моделька Black AWP от El D'@blo
2. Новая версия карты [cs_stroyka](#) от STRIKER
3. Комплект самых разнообразных моделей от [CCCP] Monster
4. Скин ОМОН-овца от Серб

Disciples II

Герой Рыцарь Смерти 18 уровня, обвешанный целой кучей магических вещей. Воспитал эту машину смерти товарищ Artefactum

GTA 3

1. Пачка скинов для главного героя, от MadDog, MadMan и Smoke
2. Модификация Real Weapons, изменяющая характеристики оружия. Прислал STRIKER
3. Модификация от Андрея Шуткевича. Заменяет текстуры рекламных щитов и полицейские машины

Red Alert II

Безмянная модификация, ориентированная на skirmish/multiplayer. Подробное описание — на компакт. Автор — Дмитрий Струговцев

RoX

Подборка из десяти лучших равней от Стаса Смышляева aka Stan

Irpa Killer 2

Достоин самого пристального внимания. Аналог знаменитого Hitman'a, сделанный на Flash. Автор — Green Dope

Blinking Eye

Чертовски красивая демка (трехмерный видеоролик) от группы Atomic Destruction. Однозначно — одна из лучших читательских работ за все время. Всем смотреть в обязательном порядке!

Украшательства

1. Симпатичная обложка, посвященная Quake, 3 от *BoS*f0zZy
2. Обязательные скины для WinAmp на тему Might and Magic, Red Faction и "Петьки"

ДЕМОБЛОК

Демо-версии

Industry Giant 2

Первая часть IG была удивительной и малопривлекательной на момент выхода. По неизвестной причине найти ее в Москве было проблематично, так что увидеть я ее смог лишь в Германии (да и то чисто случайно в магазин забрел). Посмотрев скриншоты на коробке и распоз-

нав в IG нечто вроде Transport Tycoon Deluxe, я взял игру немедленно и... почти обломался. Дело в том, что Industry Giant — это совмещение Transport Tycoon и Capitalism. Мы одновременно производим сырье и товары, продаем их, на вырученные деньги расширяем индустрию и так далее, и так далее. Первый IG мне показался чересчур сложным и несбалансированным, а вот демка второй части доказала, что "Руссо-

бит-М" не зря взялась за локализацию IG2. Судя по всему, это будет достойная вещь!

Понятное дело, демку вы найдете на компакт-диске

Остальные демо-версии

Насчет остальных демо-версий пока что неизвестно. Как вы уже могли прочесть, на нас свалился Operation Na Pal, который весит без



Настоящий хит....посвящённый освоению и завоеванию
американского континента европейцами....

Страна игр

ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ



малога 160 мегабайт. Так что на тему демок могу сказать следующее:

Скорее всего, будет **Hyperspace Delivery Boy**. Это, знаете ли, игра от Джона Ромеро и Тома Холла, и посмотреть ее (точнее, первые два уровня) вы просто обязаны.

Возможно (до не возможно — скорее всего) будут две суперпопулярные игры **Diamond Mine** и **Alchemy**. Обе, хоть и числятся шорварными, но в популярности им не откажешь — многие западные издания называли "Лучшими играми года" именно эти две разработки. И, кстати, это даже не демки — их ограничения заключаются в десятисекундной паузе при загрузке игры.

Ну и до кучи еще чего-нибудь положим — это уж как с местом на диске получится.

Патчи

Несмотря на жаркое лето и расплавляющиеся под влиянием ультрафиолетовых солнечных лучей коммуникации, ваш покорный слуга сквозь пот, кровь и моты в область ро-

дителей провайдер скачал-таки самые необходимые для геймерского контингента патчи и даже да-да! выложил их на компакт-диске вместе с описаниями и картинками. Что ждет вас на CD? Читайте и предупреждайте:

Black & White

Версия 1.20 Рейтинг 4/5

Duke Nukem: Manhattan Project

Версия 1.01 Рейтинг 4/5

Gore

Версия 1.47 Рейтинг 4/5

Tropico: Paradise Island

Версия 1.51 Рейтинг 4/5

Warcraft III: Reign of Chaos

Версия 1.01 Рейтинг 5/5

Джаз и Фауст

Версия Обновление #1 Рейтинг 3/5

Европа II

Версия 1.05 Рейтинг 4/5

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компакт-

Трейнеры

А вот кому трейнеров! Свежие трейнеры, с мясом, с капустой, с читами.

2D Dwarf Digger, 3D Blitz, 3D Blitz 3.0, 3D Hard Core, 3D Hardcore 3.0, Afterlife, Age of Wonders 2, Astronoid, Battle Snake, Black & White, Cricket 2002, Dart Mania, Flop The Game, Grand Theft Auto 3, Grandia 2, GulBlaster, Iridis Alpha, Lawn Mower, Melker The Elk Hunt, Micro Tracks, Operation Flashpoint Cold War Crisis/Red Hammer/Resistance, Outbreak, Ras Empire, Road Rash, Rotate Mania, Smugglers, Soldier of Fortune 2: Double Helix, Super Bounce Out, Super Collapsa, Super Gam Drop, Ultranium 2 Christmas Edition, V-Rally 2 Expert Edition, WarCommander, WarCraft III: Reign of Chaos.

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Нуждающиеся там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры, почему они нужны и откуда они берутся.

DEATHMATCH

UnrealXaosPack №11. Август



После небольшого перерыва, вызванного летним затишьем и отпусками, раздел сайта UnrealXaos возвращается на компакт "Игромании". На сей раз, ввиду появления Unreal Tournament 2003 с одной стороны и выкладки Operation Na Pali с другой, мы решили ограничиться статьями.

На компакт в разделе "Инфоблок" — "UnrealXaosPack №11. Август" вы сможете прочесть следующие статьи:

1) Статья "Создание SkyBox в UnrealED". Автор — FRONTLINE.

2) Статья "Импортирование дополнительных текстур в редакторе UnrealEd". Автор — Nhe.

3) Статья "Скользящие поверхности". Автор — Rezonans.

4) Вероятно, будет также опубликована рецензия на Operation Na Pali, альтернативная та, которую вы прочли в "Вердикте".

UnrealXaos.Ru отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке UnrealEngine и не только. Адрес сайта <http://unrealxaos.ru>. Подробности на компакт.

Quake III Arena

Модификация ARQ

Очередной вклад в дело популяризации шахмат делают — кто бы выдумали? — квейкеры! На самом деле, было бы интересно посмотреть, как бы в такие "шахматы" сыграл известный компьютер Deep Blue. Конечно, Каспарова он сделает, а вот такие "отцы", как fatality или zero4, могли бы изрядно надорать его силиконовую задницу. Отстреливайте соперников из новых видов оружия, проводите интересные стратегические комбинации. И помните мат здесь — это максимум то, чем вы можете покрыть оппонентов. Поставить же его вряд ли получится — игра ведется до полного уничтожения вражеских фигур.

Unreal Tournament

Модификация Freehold

Бешеный успех Counter-Strike спровоцировал ливаль клонов разной степени близости к оригиналу — от полного копирования идеи до выхватывания и реализации отдельных находок. Рассматриваемый мод Freehold предлага-

Составители блока "Deathmatch": Олег Полянский, а также Алексей Кравчук ("Клубы России"). Блок "UnrealXaosPack" — от UnrealXaos.Ru

ет очередную трактовку заезженной мысли использования оружейно-денежных отношений в экшенах. Но, в отличие от предшественников, Freehold содержит несколько революционных идей, делающих геймплей невероятно увлекательным.

Киберспорт

Реплеи

Не так уж и давно вышел WarCraft III, а записи игр — реплеи — лежат едва ли не на каждом втором киберспортивном сайте в мире. Мы и сайт www.progamer.ru отобрали для вас десяток самых лучших за первый месяц после выхода игры — наслаждайтесь! И, что самое главное, учитесь!

КЛУБЫ РОССИИ

На компакт вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе "Инфоблок".

ПОЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчук, Федор Усаков, Олег Полянский, Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

По статистике, нашу галерею "Rulezz&Suxx" посещает не меньше народу, чем Третьюковку. На сей раз мы надеемся еще немного поднять посещаемость за счет огромной, как Эйфелева башня, подборки кадров прямо с горящих фронтов Азерота, где хворые люди, орки и ночные эльфы сражаются между собой и с нежитью — бесчисленным войском Пылающего Легиона! Если кто не понял, это WarCraft III прямой фоторепор-

таж. Смотрите и ужасайтесь.

Operation Na Pali

Описание смотрите в отдельном окне на этих страницах.

Вскрытие

Статья "Operation Flashpoint. За гранью редактора"

1. DePBO — утилита для распаковки *.pbo-архивов
2. StuffPBO — утилита для создания *.pbo-архивов
3. DMC-r6 — мощный конвертер музыки

4. dBpwerAMP Ogg Vorbis Codec — кодек для DMC-r6, позволяющий работать со звуковыми файлами формата *.ogg

Мастерская

Статья "Военный конструктор"

1. PBOTool — программа для создания и распаковки файлов типа *.pbo
2. xPack — утилита для расшифровки файлов, содержащихся в *.pbo
3. Texture Swap Utility — утилита для замены текстур в файле модели (P3D)

4. TexView — утилита для конвертирования текстур от разработчиков Flashpoint

5. Все статьи цикла смотрите в разделе "Инфоблок" нашего компакта.

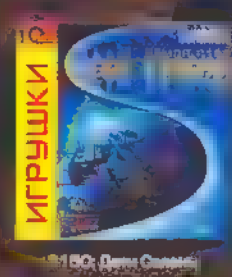
Статья "Лицо джедая"

JK2editingtools — набор утилит для редактирования игры Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast. О том, как работает данный набор, читайте в статье.

Почта "Мании"

Идут месяцы, подходит к концу лето, а бурный поток читательской

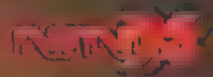
2150



Самая красивая. Самая умная. Самая трехмерная.

Самая успешная.

ИГРУШКИ





Блок от "Ролемансера"

ФАЙЛЫ

1. Облегченный вариант (light) правил варгейма с элементами РПГ
2. Готический модуль AD&D Ship of Horror
3. Новый FAQ

1. Правила народной игры "Лабиринт"

2-3. Две статьи Теда Вессенеса о колодостроении **LotR TCG**: теория и практика

4. Информация о московском клубе "Лабиринт"

А ТАКЖЕ

Спецподборка: Lord of the Rings TCG!!!

LoR TCG становится популярной карточной игрой в России, а потому ей посвящены спецматериалы на компактe и в журнале. Официальные русские правила, последняя версия английских правил, спойлеры всех сетов, стартовые колоды для распечатки, FAQ с дополнением, турнирные правила, деклесты, полезные ресурсы

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Все статейные материалы размещены в "Инфоблоке"

Magic: The Gathering

Как обычно: набор деклистов (небольшой, т.к. мало что происходило) и обновления правил.

Не забудьте, что в "Софтверном наборе" всегда выкладывается необходимая для игрока в MTG программа Magic: Suitcase.





www.startmaster.ru

START
Master
СТАРТМАСТЕР

В любом магазине компании "СтартМастер" при покупке компьютера или периферии предъявите этот купон и Вас ждет

СКИДКА 5%



МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составитель: Святослав Торик и Геймер

Скринтурс #08. Август

Август, последний месяц лета. Чем заняться перед неизбежно наступающей учебной порой? Конечно, сесть за отгадывание картинок! А если не только сесть, но еще и отгадать и выслать письмо с правильными ответами, то вам откроются абсолютно серьезные шансы выиграть коробку "Казак: Снова война" от "Руссобит-М"!

Героический Конкурс

Мы повторяем правила для Героического Конкурса, а также вновь выкладываем паспорт карты (файл в формате txt, который вам необходимо приложить к карте, отправляя ее на конкурс)



ПОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка:
Святослав Торик (torick@igromania.ru)

Гвоздь номера

Net Activity Diagram

Лучшая программа из тех, что измеряют трафик. Позволяет избрать удобный режим просмотра — от ежесекундного до ежемесячного. При всем при этом иконка, висятая в трее, изменяется, показывая текущее соотношение (скачано/закачано), чего не умеют другие программы. При всем при этом — абсолютно бесплатно.

Тип программы: простейший freeware

Рейтинг: 10/10

Свежатица

Bridge Maze

Знаете программы по составлению кроссвордов? Ну, задаете ей параметры, указываете текст с базой данных слов, запускаете и топаете пить чай. Так вот, **Bridge Maze** — нечто в том же духе, только генерирует не кроссворды, а головоломки по типу "есть вход и длинная дорога, нужно найти выход". Если вы поняли, о чем речь — отлично. Если нет — смотрите компакт-диск, там есть картинка с программы.

Тип программы: полный freeware

Рейтинг: 9/10

Скажу честно — я такими программами не пользуюсь. Но судя по всему, стоило бы. Прочитав readme, ознакомившись с основными функциями, я понял примерно следующее: HTTPort умеет обходить прокси, как локальные, так и удаленные. Еще в программу входит куча других функций, описание которых хоть и есть в приложении текстовике, но уж больно они специфичные. В итоге: если у вас на работе или дома стоит прокси, не позволяющая ходить на определенные сайты, то с помощью этой программы вы сможете обходить прокси и спокойно смотреть все, что захотите.

Тип программы: халевный freeware

Рейтинг: 10/10

ICE Book Reader

За свой долгий срок работы за компьютером я повидал много программ, вроде как позволяющих снизить вредные моменты, связанные с чтением текста с экрана. Нет, конечно, можно было читать тексты с помощью стандартных Norton Viewer, DOS Edit и так далее. Но глаза очень быстро устают, и все удовольствие от чтения пропадает в никуда. ICE Book Reader — это чуть ли не единственная про-



ЖИЗНЬ - ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА - ВСЕГДА МАНИА

Импульс

08 (59) 2002

ТЕМА КОМПАКТА
**ДУАКЕ 3:
ДЕГРАД**

БЕЗВРЕДНЫЙ АДДОН
ПОДЛОЖЕНИЕ ЦИРЕ

ОПЕРАЦИЯ НА РАЛ

№1 В МИРЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ
ПАТЧ И ТРЕННЕРЫ
ДРАЙВЕРА И СОФТ

МАК
МАК
МАК

РУКОВОДСТВО
ИГРОВАЯ ЗОНА

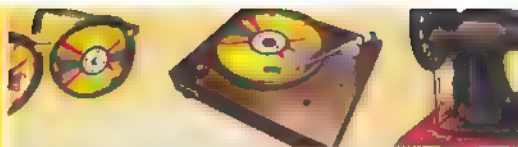


Адреса наших магазинов:

- м ВДНХ ВВЦ пав. "Центральный" 216-1123
- м ВДНХ ВВЦ пав. "Стандарты" 216-1283
- м ВДНХ ВВЦ пав. "Вычислительная техника" 216-1581
- м Савеловская ВКЦ "Савеловский" Д34 784-6383
- м Пражская ТК "Электронный рай" 38-14 389-7266
- м Братисловская ТВЦ "Горбушка" В1-023, 231-4911
- м Проспект Вернадского Ленинский просп. д. 99 935-38-52
- м шоссе Энтузиастов КЦ "Буденовский", Б-В10 788-1525
- м Люблино ТК "Москва" 2Л-14 359-8089

Купон действителен с 01.03.2002 по 31.08.2002

START Master
СТАРТМАСТЕР



шедшая через мои руки программа, которая действительно скрашивает все неприятные "фишки" от чтения с экрана. Она читает не только txt, но и html и doc, и многие другие текстовые форматы.

Тип программы: совсем freeware
Рейтинг: 10/10

Net Vision Links

Очередной организатор линков из директории Favorites. То есть основные функции программы — это удаление, добавление, поиск, сортировка, переход, конвертирование и вообще все что угодно в отношении URL'ов. Умная софтинка, она умеет сворачиваться в трей, не отвешивать даже в развернутом состоянии, да и вообще, не грех такую заиметь, тем паче что она умеет разбираться не только с линками-фаворитами Internet Explorer, но и с линками Netscape Navigator и вообще с браузерами, сделанными на движке Mozilla.

Тип программы: самый что ни на есть freeware
Рейтинг: 9/10

Stream Server Shout

Эх, если бы найти реальное применение этой программе, ее можно было бы смело ставить в "Гвоздь номера". Дело в том, что Stream Server — как несложно догадаться из названия, — это музыкальный сервер. Пример использования. У нас в редакции нельзя слушать музыку через колонки. Но можно поставить SSS, запустить на нем музыку и все! Редакция через локальную сеть дружно слушает эту самую музыку в Winamp.

Но тут возникают вопросы: а не проще ли скачать музыку по той же локалке и слушать ее в гордом одиночестве? Ну, тогда можно музыку не для локалки, а для интернета поставить. И опять же вопрос: а не проще ли не тратить трафик/часы коннекта и скачать разок mp3-шку, чтобы слушать сколько угодно и когда угодно?

Впрочем, универсальный ответ таки есть. Когда надоело слушать одну и ту же музыку, можно загрузить нечто вроде радиостанции, которая соберет в себя всю интересную музыку и будет крутить ее случайным образом.

Тип программы: обычный такой freeware

Рейтинг: 10/10

Soft Submit

Отличнейшая софтина для производителей софтин. Автор, рассказывая историю создания Soft Submit, объяснял, что ему надоело на каждом сайте из тех, на которые можно заливать свои программы, заполнять одну и ту же анкету сотни раз. Поэтому данная софтинка занимается тем, что отсылает сразу на все сайты, подходящие по тематике, данные о программе. А еще, помимо вышеупомянутого, эта программа — набор закладок по софтовым сайтам.

Тип программы: натуральный freeware

Рейтинг: 10/10

Virtual Commander

Еще один вариант дисковой оболочки под Windows. Отличается весьма необычным интерфейсом, сочетающим в себе стандартные функции "Проводника" и старые добрые опции Norton Commander. Например, по совместному нажатию Alt+F2 "Виртуальный Командир" предложит выбрать один из приводов или десктоп — то есть предложит выбрать из стандартного меню My Computer. Ну и остальных функций хватает на продолжительное использование программы.

Тип программы: натуральный freeware

Рейтинг: 10/10

Добавления

Dirty Little Helper (два модуля)

Два новых модуля для DLH PC0209 и PC0210. Как видите, с начала этого года было выпущено де-





сать модулей, из них два свежайших представлены на этом компакт-диске. Напоминаю, что для запуска модулей вам понадобится последняя версия базовой программы DLH, которую вы найдете в "Стандартном наборе"

Антивирус Касперского

Кумулятивный апдейт за июнь 2002. Напоминаю, что в базе данных Лаборатории Касперского уже 56050 вирусов

База данных для Magic Suitcase

Апдейт для программы Magic Suitcase. Включает в себя BCE сетки, не забывая и про свежешедший Judgment. Саму программу см. в Стандартный набор -> Magic Suitcase.

Плагины для WinAmp

Новые дополнения для WinAmp

AU/SND plug-in. Плагин, позволяющий проигрывать файлы формата SND. Как правило, они записаны кодом PCM (8 или 16 бит). В частности, этим форматом пользовалась компания Westwood в таких играх, как Dune 2

Building of a Dynasty, Kyran и 1/2/3 и так далее

Nosafari NFS plug-in. Плагин, считающийся наилучшим в плане проигрывания файлов формата NSF. Оный стандарт используется в музыке всех восьмьбитных игр, вышедших для приставки Nintendo Entertainment System (более известная нам как "Денди"). Музыка выдвигается, как правило, эмулятором, и в Интернете можно найти предостаточно любимых с детства мелодий, для которых и понадобится этот плагин.

Все плагины находятся в одном архиве. Распакуйте его в любую директорию и последовательно запустите все exe-файлы. После чего следует запустить саму программу и выбрать Options -> Plugins. Там выбрать нужный плагин и запустить его.

Стандартный набор

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для про-

верки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Помимо самой программы, мы выкладываем модуль со всеми картами, включая неформальный сет Unglued и самый свежайший (на данный момент) набор — Judgment, который вы найдете в рубрике "Добавления".

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для ломания игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ой как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики "КОДЕКС".

Как обычно, на компакт выкладывается DivX 5.02, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик.

Также мы выкладываем свежайшую базу для программы Dirty Little Helper. ВНИМАНИЕ! Без этой версии базы вы не сможете воспользоваться свежими дополнениями!

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор
(fedor@igromania.ru)

Драйвера для видеокарт Matrox Millennium G400, Matrox Millennium G450 и Matrox Millennium G550 под операционные системы Windows 98/Me. Бета-версия за номером 6.83.017. Убивает баги, допущенные в предыдущих версиях, и как это водится, улучшает общую стабильность. Тем не менее, если вы не испытываете никаких особых проблем с вашей текущей версией драйвов, то компания Matrox не рекомендует миграцию на 6.83.017 beta. Ибо никакой официальной помощи от тех. отдела к бэтам не прилагается. Для корректного удаления предыдущей версии мы прилагаем специальную утилиту, автоматизирующую этот нудный и временами весьма проблемный процесс.

Драйвера для видеокарт на базе чипа ATI Radeon от неофициального производителя — команды Omegadrive. Имеется в двух версиях. Первая называется Omega/Plutonium XK1.1.07 и предназначена исключительно для семейства Windows 2000/XP. Вторая — Omega Drivers 2.4.44, рождена, чтоб сказку сделать былью в среде Windows 98/Me. Обе поставки основаны на фирменной связке драйвов от ATI — Catalyst 6107 beta и поддерживают следующий набор видеокарт:

- > All In Wonder Radeon
- > All In Wonder Radeon 8500
- > Radeon 7000/VE
- > Radeon 7200

- > Radeon 7500/LE
- > Radeon 8500
- > Mobility Radeon

Тип разъема (PCI или AGP) и установленная память (SDR или DDR) значения не имеют.

Также на нашем компакт прилагается табличка с правильными настройками BIOS. Именно с их помощью вы сможете выжать из своей системы максимальное количество кадров в секунду.

На всякий случай считаю своим долгом предупредить, что команда Omegadrive не оказывает никакой технической поддержки по своим драйверам и все возможные проблемы пользователя придется решать самостоятельно.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

То, что есть всегда

1. Перечень номеров "Мании" с указанием, в каких номерах (из числа еще отсутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакт).

ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке файлов в "Deathmatch" (слегка обновленный вариант).

3. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ

4. Информация о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте. Всевозможная информация, короче говоря.

То, что есть только на этом компакте

1. Свежие статьи, предоставленные порталом "Романсер" правила народной игры "Лабиринт" и две статьи Теда Вессенеса о ко-

лодстроении LatR TCG

2. Фантастические рассказы "Две реальности" и "Сказь про то как два чела по правду ходили" плюс куча народных стихотворений в рамках "Почты "Мании""

3. Все статьи из "Мастерской" по циклу Operation Flashpoint

ДРАФТ

В директории /DRAFT на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по установке и вообще развернутые описания всего того, что на компакт находится.

Для вашего удобства все разделы на компакт организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru)

Редактор "Игровой зоны" АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН

Программирование компакт-диска ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС

Дизайн оболочки компакт-диска: ИЛЬЯ 'JB' ГАЛИЕВ

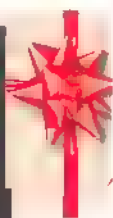
В подготовке компакт-диска принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■

ИГРОМАНИЯ





ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД



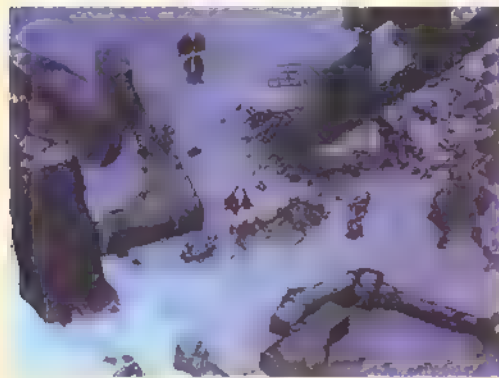
Another War

Жанр:	RPG
Издатель/Разработчик:	Mirage
Издатель в России:	Акелла
Пехожесть:	Fallout: Tactics, Soldiers at War
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Осень 2002 года

Тема Второй мировой войны по-прежнему крепко владеет умами разработчиков. Вереница экшенов, тысяча и одна стратегия, бесконечное множество всевозможных симуляторов, а вот теперь и RPG. Впрочем, если быть до конца точным, то сегодняшняя история имеет ко Второй мировой весьма косвенное отношение. По версии польских разработчиков Mirage, фашисты, одержав сокрушительную победу в войне, вот уже много лет успешно правят миром, лишь изредка натыкаясь на небольшие очаги сопротивления да страдая от партизанских укусов. Предыдущая игра с той же фобулой — экшен *Martyr* — провалилась с оглушительным треском, однако мир альтернативной истории до сих пор не дает покоя настойчивым полякам, и они с энтузиазмом извещают о скором выходе *Another War* — нового взгляда на старую тему.

Итак, лицо дикая, но симпатичная смесь RPG и тактической стратегии. От RPG в *Another War* останется главный герой, добротный сюжет об отряде смелых партизан и непрерывный рост скиллов всех подведомственных персонажей, а от стратегии — целый арсенал "реалистичного" оружия, позиционные бои на уровне взвода и стандартный набор тактических хитростей. Чтобы не делать из участников вашей партии перекачанных Рембо, но и не ступать на тернистый путь ролевой "специализации", авторы оставляют за вами выбор в распределении очков опыта, поступивших на счет команды, между всеми ее членами.

Но все же главная особенность *Another War* как ролевой игры в другом: несмотря на всю фантастичность сюжета, игровое окружение будет самым что ни на есть реальным. Тщательно (насколько это, конечно, позво-



"научной фантастики" в духе *Return to Castle Wolfenstein*. Просто так получилось, что фашисты захватили мир — а вот в достоверности всего остального даже не сомневайтесь.

Игра уже вышла и весьма неплохо продается в Польше, а что до остального мира (и России в том числе) — то не раньше осени

Commandos 3

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Eidos
Разработчик:	Pyro Studios
Пехожесть:	Commandos, Commandos 2
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Лето 2003 года



Pyro Studios продолжает усиленную разработку найденной однажды золотоносной жилы под названием *Commandos*. Новая часть о приключениях бравого партизанского отряда в тылу фашистов не станет полноценным продолжением серии, а, по сути, превратится в совершенно новую игру, скорее в силу привычки или по инерции названную привычным именем *Commandos 3*.

Пусть вас не смущают скриншоты — графический движок, за вычетом нескольких незначительных доработок, остался прежним. Однако внутреннее содержимое изменилось кардинальным образом. Так, из игры исчезнет привычное деление на задания/миссии. Нам расскажут три истории о войне. Покажут три, если хотите, натурально ОГРОМНЫХ уровня, для удобства поделенные на несколько локаций. Первая история — охота на немецких снайперов в руинах Сталинграда, вторая — о диверсионно-подрывных операциях в оккупированной Франции, и, наконец, третья — D-Day, про-



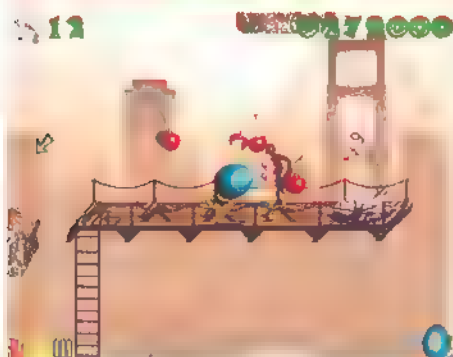
высадку союзников в Нормандии. Все три эпизода будут объединены одним сюжетом с персонафицированными героями и злодеями, а также одной реальной военно-исторической подоплекой. Развитие действия **Commandos 3** будет скорее напоминать сюжет полноценного военного фильма, а не набор разрозненных боевых эпизодов, как это было раньше.

Набор главных персонажей останется прежним, однако количество всевозможных смертоубийственных средств возрастет в разы. Нас ждет целый арсенал совершенно нового колюще-режущего и стреляюще-взрывающего оружия, а также возможность покататься на танках и пострелять из стационарных гаубиц. Все эти нововведения выглядят дико, когда речь идет о такой интеллектуальной игре, как **Commandos**. Да, как это ни парадоксально, но в третьей части сериала "тактические головоломки", решение которых отнимало львиную долю игрового времени, отойдут на второй план, уступив место... ашпю-элементам.

Подождите хвататься за сердце, дальше больше. Разработчики обещают немислимые вещи — подружить **Commandos 3** с мультиплеером, сделать несколько deathmatch-уровней для игры по Интернету или локальной сети, создать для этих целей отдельный отряд фрицев-коммандос под управлением живого соперника. Ждем дополнительных подробностей — то ли еще будет, друзья, то ли еще будет!

Filbert Fledgling's Eggcellent Adventures

Жанр:	Аркада
Издатель:	Neuron Entertainment
Разработчик:	Neuron Entertainment
Платформы:	Cool Spot, Dizzy
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Осень 2002 года



Пока другие разработчики повышают количество полигонов на кадр в секунду, придумывают новые жанры, грызутся за рынки сбыта и массово продаются в рабство софтверным гигантам вроде Microsoft, одна маленькая (но очень гордая!) контора под названием Neuron Entertainment вот уже полгода тихо делает плоскую ретро-аркаду... про сумасшедшее страусиное яйцо. А что вы смеетесь? Надо уважать чужие странности.

Игра под удивительным названием **Filbert Fledgling's Eggcellent Adventures** — самый обычный скроллер, каких наша индустрия не видела вот уже много лет (мейджоры вроде **Duke Nukem: Manhattan Project** в счет, конечно, не идут). Милая мультяшная графика, незатейливый "детский" стиль в духе старых добрых диснеевских аркад, сюжет про сбежавшее из научной лаборатории яйцо, которое научилось бегать на длинных лапах и раздавать термоядерные пинки очумелым лабораторным крысам... Все просто и сложно одновременно — для разработки такой незатейливой аркады авторы не постеснялись нанять целый штат детских художников, разработать "многослойный" движок, создающий иллюзию "панорамности" происходящего на экране. Впрочем, Neuron Entertainment не собирается хватать звезд с неба или нагружать свою игру модными концептуальными заморочками. Управление доступно даже детям, шутки понятны даже чутким оленеводам, а графика не будет тормозить даже офисную персоналку.

Игра будет продаваться за совершенно смешные деньги (или же вообще распространяться по принципу *showware*), так что не исключено, что вы в самое ближайшее время еще услышите о Фильберте Флидлинге как об очередном культовом герое компьютерных игр.



Freelancer

Жанр:	Space Sim
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Digital Anvil
Платформы:	Win, Independence War
Системные требования:	CPU 500MHz, 128 Mb RAM
Мультиплеер:	Интернет
Дата выхода:	Зима 2003 года

Называть **Freelancer** обычным космическим симом все-таки не стоит. Такие игры по пальцам пересчитать можно. Но все же, когда видишь "эпический симулятор космических сражений и торговли а-ля **Elite**, **Privateer** или **Descent Free Space**", первое, что приходит в голову, — воспоминания о **Independence War II: Edge of Chaos**, вышедшей год назад. Сходств с этой игрой тут настолько много, что легче найти отличия. Но обо всем по порядку.

Digital Anvil, ныне собственность Microsoft, втянулась в опасную борьбу на конкурентном рынке космических симов. И у нее неплохие шансы, так как победу здесь можно завоевать только с помощью современных графических технологий. А **Digital Anvil** с технологиями всегда дружила. Кроме того, в проекте **Freelancer** заняты люди, в разное время работавшие над **Wing Commander II**, **Strike Commander**, **Ultima VII**, **IX** и **BioForge**. Так что в качестве этого сима можно не сомневаться. С другой стороны, игра очень сильно запаздывает — ее разработка была начата еще в 1999 году.

Костяк **Freelancer** — это его вселенная. Она немного меньше, чем в **Independence War II**, но все же это полсотни звездных систем и 162 космических станции. Пространство организовано схожим с **Independence War II** образом: весь доступный космос представлен единой системой, а не отдельными секторами, связанными коридорами "телепортации". То есть любую звезду можно разглядеть из любой точки игрового пространства. Естественно, космос изобилует разнообразием планет и лун, астероидных полей, туманностей всех цветов и плотностей, а также рукотворными объектами: космическими станциями, дрейфующими шахтами, перерабатывающими фабриками и судоремонтными доками.

Известная часть галактики поделена между четырьмя колониальными группировками — Домами. **The Liberty** — это Америка, **The Britannia** — Великобритания, **The Kusari** — Азия, **The Rhineland** — Германия. В этом секторе космоса уже существует развитое общество со всеми его современными атрибутами: торговлей, дипломатией и, разумеется, войнами.



В игре присутствует около пятидесяти типов звездолетов — от легких истребителей и буксиров до гигантских грузовиков. На некоторых из них можно будет полетать, но на каких именно — пока неясно. Корабли можно перестраивать, оснащать новыми деталями. Запчасти подразделяются на четыре основные группы: силовые установки, вооружение, двигатели и оборудование — в общем, тривиальный набор.

Коротко о сюжете. Главный герой Эдисон Трент чудом спасается от гибели во время взрыва торговой станции **Freeport 7**. Потеряв буквально все,

что смог накопить, он вынужден начать жизнь с чистого листа. Карьерных путей много — можно сопровождать торговые суда, самим заняться перевозками, в том числе и контрабандой, можно пиратствовать или поступить на службу в полицию — словом, можно заниматься чем угодно и с кем угодно. Главное — не отдалиться от сюжетной линии. Сюжет разворачивается на протяжении 13 глав — обязательных миссий. К ним прилагается порядка 5000 необязательных заданий — на них можно будет и денег подзаработать, и технику обновить. Повествование снабжено двумя с половиной часами скриптовых сцен на движке игры.

По мнению разработчиков, в силу своего технологического превосходства Freelancer способен завоевать внимание любителей красивых симуляторов и эстетов. Хотя приза "за оригинальность" ей не видать.

Hero X

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Amazing Games
Платформы:	Freedom Force, Ultima 8
Системные требования:	CPU 500MHz, 64 MB RAM
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Лето 2002 года

Уловив стремление публики весело дубасить прохожих телеграфными столбами и захватски крушить пятиэтажки, Amazing Games решила обзавестись собственной игрой по мотивам старомодных комиксов Hero X — незатейливый экшен от третьего лица в изометрии со стандартными элементами RPG. Герой у нас один, и потому требует к себе самого чуткого отношения.

Мы не только выбираем персонажа, но и одеваем-обуваем, красим волосы и физиономию, напяливаем маску и мантию нужного фасона. Дальше снаряжаем новоиспеченного героя стартовым набором сверхспособностей. Среди них — неуязвимость, рентгеновское зрение, сверхскорость,



сверхсила и еще 46 нечеловеческих талантов. По ходу игры герой будет приобретать новые способности и качество в благодарности за совершенные подвиги.

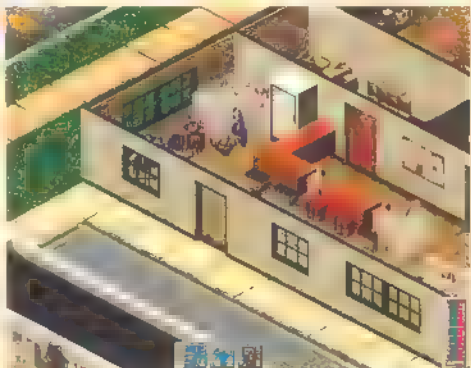
Сюжет всецело следует канонам жанра. Наш гордый борец за справедливость начинает свою карьеру в ря-

дах Американской Ассоциации Супергероев в незаметной роли сагаи подмастерья — геройчик-то пока всесторонне недоразвит. Стажера командируют в городок Смолтон для выполнения первого задания. Нужно вырвать из грязных лап нечестивых байкеров гениального ученого, и так далее. Старая добрая формула — отыскать побольше врагов и надавать им по морде.

Мордобитие выглядит следующим образом. Выбираем метод воздействия и кликаем на гада до полного его умиротворения. Школа над головой несчастного показывает, сколько пинков он еще сможет выдержать. Суперсилы нужно расходовать с умом — на их восстановление понадобится некоторое время. Вот, собственно, и все.

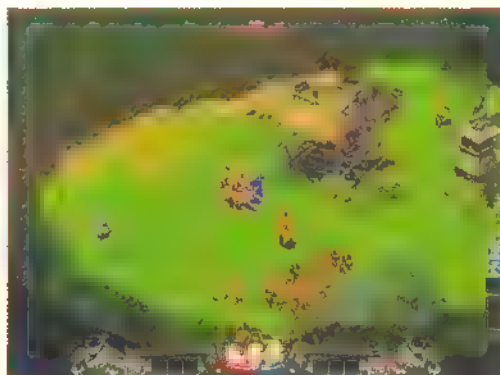
Что касается графического исполнения, то, скажем так, не это здесь главное. Хотите изысков — играйте в Morrowind. А Hero X есть эдакая "Ультима" по жанру и Freedom Force по стилю, где огрехи графики компенсируются смысловым наполнением. Как признаются сами разработчики, они не планируют штурмовать вер-

хушки чартов и завоевывать море наград, а лишь хотят доставлять искреннюю радость и вызывать приливы приятной ностальгии. Игра выходит этим летом, и возможно, когда вы будете читать эти строки, она уже появится в продаже.



Prince of Qin

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Strategy First
Разработчик:	Object Software
Платформы:	Diablo, Baldur's Gate
Системные требования:	CPU 233MHz, 64 MB RAM
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Август 2002 года



Если бы Конфуций мог предположить, что из великой истории Китая сделают ролевку на манер Baldur's Gate, он бы с горя отправился на базар и продавал бы там свои мудрые изречения по юаню за штуку. Но, как это часто бывает, у акул игрового маркетинга из Strategy

Fist кончились сказки, и они опять обратились к истории.

Игра повествует о событиях, происходивших в Поднебесной империи 2200 лет назад. В то время в Китае правила династия Цинь, и до конца ее правления оставалось около двадцати лет. Смутное было время. Главный герой игры, принц Фу Су, погиб при странных обстоятельствах. По офици-

альной версии — покончил с собой. Императором стал его младший брат Хю Хай. Но сюжет игры расходитсся с историей и дарует Фу Су жизнь, чтобы он мог отомстить своим врагам и занять законно принадлежащий ему императорский трон.

Принципиально

геймплей Prince of Qin ничем не отличается от собратьев по жанру: та же point&click система боя-а-ля Diablo, тривиальные партии из пяти персонажей, череда сюжетных и необязательных квестов и рутинная погоня за очками опыта. Ролевая система игры предусматривает пять классов героев: paladin (плюс к навыку кузнеца), assassin (умение ставить ловушки), muscle man (умение вызывать монстров), witch (умение накладывать проклятия), wizard (идентификация). Как видите, китайскими в этой истории будут разве что доспехи. Остальное — прогнившие клише европейского средневековья. Магией высокородных китайцев тоже не обделили. Все те же школы огня, воды и тому подобное.

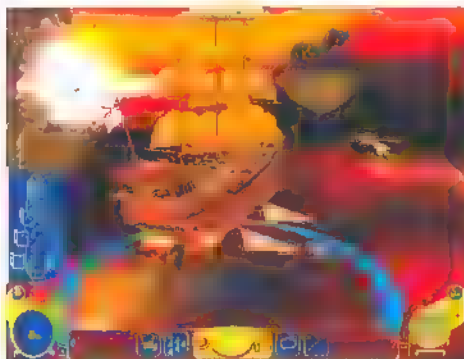
Ах да, юнцзы будут сражаться, демонстрируя нам прекрасно анимированные приемы кунг-фу, да и сами бои обещают быть куда более творческим занятием, нежели бездумное мочилово Diablo. Свежо предание



Treasure Planet

Жанр:	3D RTS
Издатель:	Disney Interactive
Разработчик:	Barking Dog Studios
Платформы:	Homeworld, Age of Empires
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Конец 2002 года

Disney Interactive, похоже, решили плотно обосноваться на рынке продуктов класса А, не сходя при этом с давним-давно протоптанной тропинки производства игр "по мотивам". На этот раз такими "мотивами" будет выходящий в конце года полнометражный мультфильм Treasure Planet и, как следствие, одноименная компьютерная игра. Сам мультфильм станет очередным анимационным ремейком "Острова сокровищ" Стивенсона, с не-



большой, однако, разницей. Действие знакомой истории перенесено в космос: кровожадные пираты заменены маленькими зелеными человечками, а на роль злого разбойника Джона Сильвера приглашен термоядерный мутант с планеты Плюк. Впрочем, к самой игре это имеет мало отношения, ибо *Treasure Planet* будет ни много ни мало трехмерной космической стратегией а ля *Homeworld* с отголосками "пиратских" симуляторов вроде доморощенных "Корсаров" Уф.

Дело в том, что в далеком будущем "Планеты сокровищ" корабли хоть и научились летать в безвоздушном пространстве, но по сути своей остались теми же пинками, галеонами и швертботами. Вместо пушек на борту установлены фотонные торпеды, но у этих торпед так же ограничен радиус действия, а выпускаются они мощными залпами из бортовых пусковых установок. Титановые паруса ловят солнечный ветер, тугоглавый корпус



нехотя разворачивается боком к противнику, а дюралевые ванты поскрипывают от пронесшихся мимо метеоритов. А как вам понравится высаживать банду штурмовиков с маленьких шлюпок на вражескую палубу и брать корабль противника на abordаж? Опыт *Homeworld: Cataclysm* определенно пошел *Barking Dog* на пользу.

Во время далеких походов к неизвестным звездам нам, как одному из офицеров флота Империи, придется вступать в стычки с космическими пиратами, искать на заброшенных астероидах хронящиеся в герметичных капсулах сокровища и командовать целой флотилией боевых кораблей. Причем здесь классический "Остров сокровищ" — решительно непонятно, но "пиратская" эстетика *Treasure Planet* обещает тщательно поддерживаться характерным разбойничьим саундтреком, оформленным "под старину" интерфейсом и многочисленными видеовставками, в которых наряженный в трофейные эполеты космический десант весело размахивает "веселым Роджером" и в состоянии полной невесомости потягивает ром из миниатюрных пластмассовых тюбиков.

Tropico 2: Pirate Cove

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатели:	Take 2
Разработчики:	Frog City
Платформы:	Tropico, Tropico: Paradise Island
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	2003 год

Два года назад, когда игры *Tropico* не существовало и в помине, Фил Штейнмайер, президент маленькой разработческой конторы PopTop и "папа" замечательного симулятора бананового диктатора, изливая душу личному дневнику, признался, что мечта всей его жизни — сделать игру "про пиратов". Но не тех пиратов, что носятся по морям, ходят на abordаж и под злодейские проклятия грабят испанские галеоны, а других, сухопутных джентльменов удачи, главные занятия которых — гог, женщины, драки в тавернах и ножевые дуэли. Игру про сухопутных крыс, эдаких лузеров слов-

ного буканьерского ремесла. Прошло время, рухнувшее знамя *Tropico* перехватили создатели обоих *Imperialism*'ов — Frog City, но идея Фила не умерла. Встречайте с флэжками — *Tropico, Pirate Cove*, удивительная история про совместимость несовместимого.

Перенесите сюжет *Tropico* из середины XX века в самое начало XVII, переименуйте себя из Эль-Президента в Лорда Мэра, подмените рестораны и коттеджи тавернами и деревянными хижинами, а вместо толстых туристов в гавайских рубохах нарисуйте в воображении кровожадных флибустьеров в кумачовых банданах — и вы получите примерное представление о *Pirate Cove*. Игра нещадно эксплуатирует идеи прародителя, скрывая всевозможные заимствования под густым слоем атмосферы пиратского островка.



Игра по-прежнему длится от 20 до 70 лет, нам, как главному управляющему, предстоит превратить необитаемый берег в центр карибской цивилизации и всеми правдами и неправдами удержаться на занимаемой должности. Во времена первых колонизаторов человечество еще не

придумало общественного волеизъявления, так что если ваша персона вдруг перестанет устраивать местных жителей, никаких народных волнений не будет — моментально пойдете на корм рыбам. У пиратов с этим строго.

Чтобы поддерживать всех обитателей островка в состоянии повышенной симпатии к Мэру, нам предстоит денно и ночно заниматься градостроительством. Строить новые гостиницы для вернувшихся из далекого плаванья моряков, организовать ратушу для продажи каперских свидетельств и обустроить серию лавок для оптовой закупки награбленного. Мало того: в процессе игры вы можете самостоятельно стимулировать развитие пиратства в регионе — закладывать новые корабли в собственных верфях, нанимать опытных капитанов и регулярно платить мзду королевским офицерам, чтобы они не слишком ретиво патрулировали ваш архипелаг. В тот момент, когда вы в полную силу ощутите всю силу обретенной власти, можно подумать и о провозглашении независимости с последующей высадкой десанта из Старого Света и долгим периодом гражданской войны.



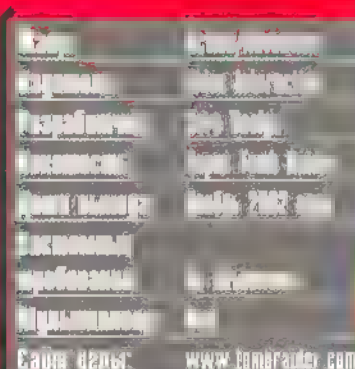
Игра использует все тот же модифицированный движок *Tropico* (хотя, если быть более точным, то на этом движке еще сто лет назад был изготовлен *Railroad Tycoon 2*), а основные изменения коснутся увеличения количества деталей и более качественной анимации персонажей. Как в *Pirate Cove* будут обстоять дела с музыкой (прекрасные треки уже стали визитной карточкой серии) — пока неизвестно, но разработчики клятвенно обещают не подкачать и на этом фронте. Игра находится в разработке еще с прошлой осени и готовится к выходу аккурат к началу сытной русской зимы 2003 года, когда потребность в жарком карибском солнышке будет велика как никогда. ■

Иван Гусев (igusev@anego.ru)

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

Она — одиозная девушка родом из Великобритании. Год ее рождения не знает никто, это достоверно известно, что появилась она на свет 14 февраля, в День всех влюбленных. Она — киберзвезда, чье имя записано даже в книге рекордов Гиннеса. Ее узнают 95 процентов представителей мужского пола в возрасте от 12 до 25 лет. Она — бренд стоимостью в миллиард долларов. Полагать, всем понятно, о ком речь?

После той трагической истории в Египте (Tomb Raider: The Last Revelation) Лара окончательно утратила остатки терпимости к недругам. Почему? Что она пережила в египетских пирамидах и позже в Северной Африке? Она отказывается говорить об этом. Честно говоря, я бы не рекомендовал вам спрашивать о ее прошлой жизни — дорожка выйдет. Та Лара умерла. Встретите новую Лару Крофт, ангела тьмы.



Красотка спасет мир

Начинать рассказ о новом воплощении Tomb Raider следует с впечатлений от просмотра видеороликов. Первый из них, под названием "План Судьбы", передает атмосферу новой игры. А прочие, отснятые на E3 2002, демонстрируют во всей красе геймплей. Разработчики из Core Design сдержали обещание и сделали шестую игру из серии Tomb Raider гораздо мрачнее предшественниц.

— Значит, ты спрашиваешь меня о зле? — с этих слов начинается ролик Hand of Fate. — Ну что ж, я расскажу тебе о зле.

Дальше следует жуткий видеоряд. Мистические символы, расчлененные трупы, капли крови, алхимия, боль и страдание — все это преподносится под леденящую кровь музыку.

Первый вопрос после просмотра: "Что это было?" Потом понимаешь, такова концепция Ларе больше нет дела до археологических памятников и пыльных гробниц. Она спасает мир.

Отснятые на E3 2002 ролики поразили воображение фанатов серии Tomb Raider. Форумы наполнились такими сообщениями.

"Графика очень хороша, Лара движется гораздо естественнее, и, похоже, можно управлять камерой — менять угол обзора."

"Я не могу поверить, насколько разнообразными стали ее движения. А как дергается ее коса!"

"Кто-нибудь знает, почему Лара носит солнцезащитные очки в закрытых помещениях? Может, появится специальная кнопка: надеть очки, снять очки?"

Ну, право, детский сад. Почему носит солнцезащитные очки в помещениях? Да потому что разработчики наконец-то совладали с фишкой, которую уже давно планировали вставить в игру. Солнцезащитные очки на героине должны были появиться еще в The Last Revelation, но из-за ограниченных возможностей приставок от этого пришлось отказаться.

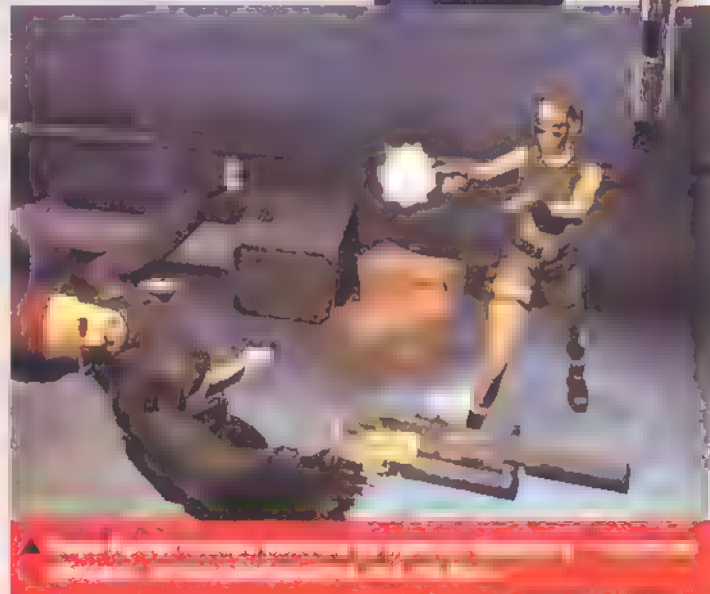
Что касается видеороликов, демонстрирующих геймплей, то они оставляют двойственное впечатление. Нельзя не заметить, как похорошела Лара и окружающий ее мир. Движения мисс Крофт преобразились — теперь она движется очень свободно и естественно. С другой стороны, геймплей ничем не поразил. Eidos Interactive вынесло на суд публики ролики, где Лара просто прыгала над пропастью по колоннам. Все это мы уже видели тысячу раз.

А что-нибудь поинтереснее будет?

Хороший вопрос.

Вне закона

Наконец более-менее прояснилась ситуация с сюжетом. Сценарий писал профессиональный голливудский сценарист, и сотрудники Eidos Interactive боятся, что такого сильного и закрученного сюжета мы не видели ни в одной из прошлых частей Tomb Raider. Все начинается со звонка Вернера Ван Кроя, давнего врага Лары Крофт. Голос в трубке умоляет о помощи. Клиент Ван Кроя по фамилии Эххардт попросил археолога-авантюриста привезти одну из картин Obscura. Крофт приезжает в Париж слишком поздно —



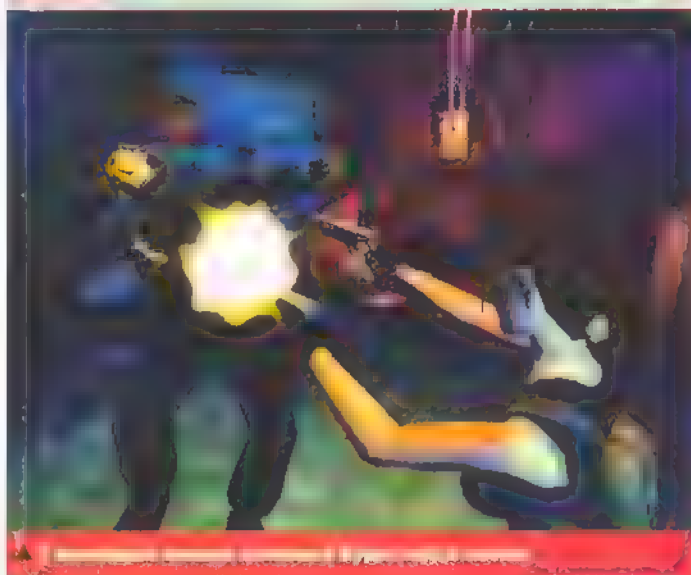
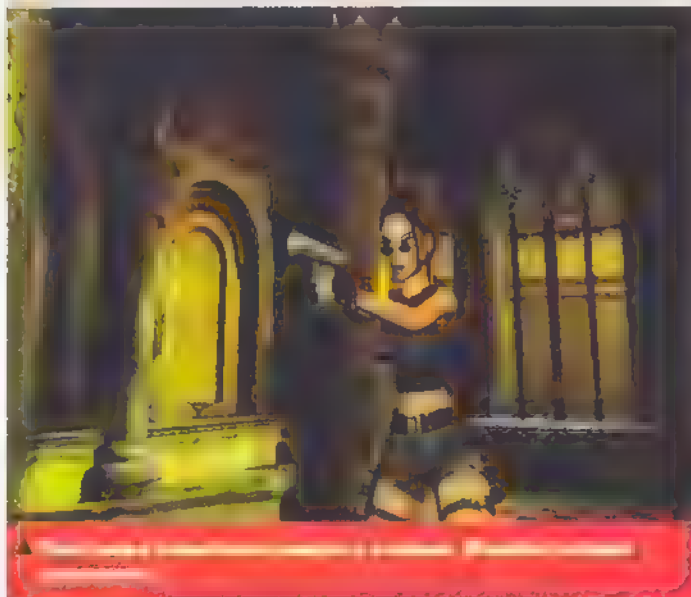
Ван Крой мертв, и именно Лару обвиняют в убийстве. По ходу игры Лара пристрелит пару тысяч людей и монстров, но Ван Кроя она не убила, а следовательно, невиновна. Логика проста и понятна.

Расследуя смерть Ван Кроя, Лара сталкивается с целой серией ужасных убийств, понемногу складывающихся в одну общую цепочку. Все следы ведут к Алхимику, злому ученому-мистику, и безумному тайному обществу, обладающему большой властью. Алхимик ищет пять картин Obscura, написанных в XIV веке. С помощью шедевров мирового искусства он надеется высвободить силы, способные уничтожить весь мир. Лара Крофт пытается остановить грядущее зло. В то же время она сама в бегах — ее преследует полиция, а также Алхимик и заговорщики мистики.

Да, есть от чего упасть духом. Однако, как уже говорилось выше, Лара сильно изменилась. Поговаривают, что, выбравшись из под руин в Египте, Крофт некоторое время провела среди диких свавероафриканских племен и видела ужасные вещи. Лара отказывается обсуждать слухи. Она отреклась от прошлой жизни и прошлых знакомых. Она стала куда жестче, а улыбка почти исчезла с ее лица. Ее новый принцип: "Сначала стреляй, потом спрашивай". И только по ночам ее мучают страшные воспоминания.

Ангелы с грязными руками

С ноября 1996 года, когда Лара Крофт впервые сказала "argh!", корпорация Eidos Interactive продала 28 миллионов копий игр из серии Tomb Raider. Однако в последние годы, не-



смотря на крупный коммерческий успех боевика "Лара Крофт — расхитительница гробниц", интерес к Tomb Raider несколько упал. Ситуация с этой игрой весьма напоминает ситуацию с The Sims. Разработчики регулярно выпускают новые части игры (в случае с The Sims — аддоны), перепродавая одно и то же. Нововведения минимальны. Пара новых движений, три новых средства передвижения, место действия перенесено в Занзибар — и новая часть Tomb Raider готова: по такому принципу работали порны из Core Design. К счастью, "папа" Лары Крофт Эдриан Смит и руководство Eidos Interactive осознали, что этот путь тупиковый и надо что-то менять, пока не сдохла курица, несущая золотые яйца. Именно так родилась идея Lara Croft Tomb Raider: The Angel of

Darkness, игры, неофициальный слоган которой звучит так: "Новая Лара Крофт для нового поколения".

Из-за того, что сильно изменится общая атмосфера игры, на повестке дня даже стоял вопрос о другом названии. Мол, мы создаем не шестую часть Tomb Raider, а совершенно новую игру с Ларой Крофт в главной роли. Я справедливо предполагал, что имя главной героини будет вынесено в заголовок. Именно так и получилось. От словосочетания Tomb Raider избавиться не посмели — глупо добровольно отказываться от раскрученного брэнда. Впрочем, в дальнейшем серия, скорее всего, пойдет исключительно под вывеской Lara Croft. Забудьте о "Расхитительнице гробниц".

Формула успеха Tomb Raider сохранена, мы по-прежнему имеем дело с action/adventure, замешанном на многочисленных позлах. И все же, что новенького-вкусенького приготовили разработчики?

В игру привнесены легкие RPG-элементы. Многие характеристики персонажа, такие как дальность прыжков, скорость бега, меткость и даже ум, теперь можно улучшать.

Впервые Лара сможет разговаривать с другими персонажами. В зависимости от того, как она поведет разговор, какие варианты ответов выберет игрок, будет зависеть дальнейший путь Крофт. О чем это говорит? Правильно, о нелинейности сюжета!

The Angel of Darkness создается на абсолютно новом оригинальном движке. Старый за профнепригодностью отправлен на помойку, а новый радует глаз и душу. Модель Лары слеплена из пяти тысяч полигонов — тогда как в предыдущих частях их число не превышало пяти сот. Другие персонажи и игровые площадки, начиная с прекрасных парижских улиц и заканчивая глухими прожскими закоулками, станут гораздо более детализованными. Согласно показаниям очевидцев (а они поклялись на Библии говорить только правду), великолепно смотрится вода. Конечно, вряд ли разработчики перебыют красоты Doom III, но, по их словам, игра полностью соответствует сегодняшним требованиям к графике.

Наконец-то изменилось управление. Оно стало более интуитив-

ным. Достоверно пока не известно, но, кажется, программисты перестали игнорировать мышь.

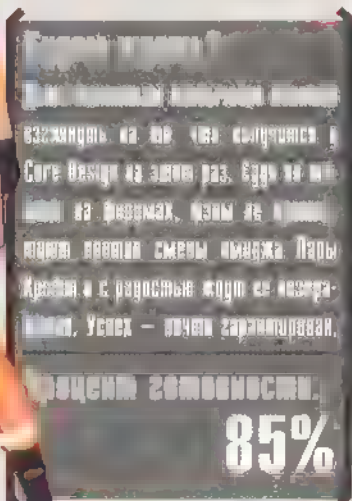
В игру добавлен рукопашный бой, так что будьте готовы к элементам "файтинга". А как насчет того, чтобы тихонечко подкрасться сзади к охраннику и свернуть ему шею? Будет и такое. Кроме того, нам позволят поиграть за Кертиса Трента, с которым Лара познакомится во время своих приключений. Душой Трент похож на Лару — такой же авантюрист, в своих интересах преследующий Экхордта. Пути Лары и Кертиса несколько раз пересекутся по ходу игры. Трент обладает собственными особенными движениями и приемами, что должно положительно сказаться на разнообразии игры.

В заключение несколько слов от одного из директоров Core Design Эдриана Смита, чье имя для фанатов Tomb Raider так же свято, как имя Хиранобу Накагучи для поклонников Final Fantasy.

— Свою задачу мы видим в том, чтобы забрать игрока в темное, мрачное место, место, где он не очень хотел бы оказаться. Однако он должен быть здесь, чтобы помочь Ларе. Ларе придется решить несколько серьезных моральных проблем, сделать выбор. История стала более комплексной и не определяется ситуацией "хорошие против плохих". The Angel of Darkness принесет совершенно новый опыт людям, игравшим ранее в Tomb Raider.



Несмотря ни на что, вопросов касательно The Angel of Darkness пока больше, чем ответов. Смогут изобретатели Лары порадовать нас чем-то действительно новым или геймеры попросту дурочат щедрыми обещаниями до красивыми роликами? PR-отдел Eidos Interactive всегда хорошо отработывал свои гонорары. Представить революцию в мире Tomb Raider довольно сложно. Но как все-таки хочется, чтобы все обещания оказались правдой, а не плодом вымысла жадных до денег воротил игровой индустрии! ■



IGI 2:

Covert Strike

Жанр:	Тактический шутер
Издатель:	Codemasters
Издатель в России:	1C
Разработчик:	Innerloop Studios
Похожесть:	Project IGI
Дата выхода:	Сентябрь 2002 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.codemasters.com/igi2/front.htm

Первым делом хочется выразить искреннюю благодарность издателям и разработчикам IGI2: Covert Strike, без помощи которых это превью никогда бы не увидело свет. И дело тут не в суперценном zip-архиве с уникальными скриншотами и игровыми материалами, который Хеннинг Реклинг и Гери Рэй (Innerloop и Codemasters соответственно) целый день паковали специально для "Игромании" — диковинного архива в редакции отродясь не бывало. Эксклюзивный компакт-диск с preview сору или приглашение на интервью с оплеткой путевки в Осло также не были причиной благодарности. Увы, все намного тривиальнее. Просто издатели не так давно перенесли дату релиза IGI2 с июня на сентябрь сего года. Если б этого не произошло, то статья по IGI2, скорее всего, располагалась бы чуть дальше по течению номера — в разделе review.

Ось зла

Как и подавляющее большинство последних событий мировой жизни, Covert Strike проходит под гордо реющим знаменем борьбы с терроризмом. Причем — в то время как американские самолеты нагло бороздят воздушное пространство Афганистана, генералы в раскученном Пентагоне дни напролет думают, как бы еще насолить Саддаму Хусейну, а дядя Буш и дядя Пу-

тин, лучисто улыбаясь, обмениваются рукопожатиями и договорами, Innerloop Studios усердно гнет свою линию, согласно которой центрами мирового терроризма являются следующие три страны: Россия, Ливия и Китай. Именно по такому маршруту и направляется наш старый знакомый Дэвид Джонс, ex-SAS, а теперь боец секретной британской спецконторы .GI, которому и на этот раз не удалось отмазаться от чести внести свой вклад в дело борьбы с терроризмом.

По версии Innerloop, чтобы покончить с терроризмом, требуется выполнить порядка двух десятков миссий. И каких! Дэвиду явно не придется скучать этой осенью. Тут и теракты на базисах террористов (как звучит, а?), и наглое похищение схем новейшего компьютерного чипа, и устранение мешающих командованию личностей, и, наконец, побег из заключения, куда главный герой попадет в наказание за вышеперечисленные проделки. При этом прохождение большинства миссий обещает быть нелепым. можно, вспомнив заветы



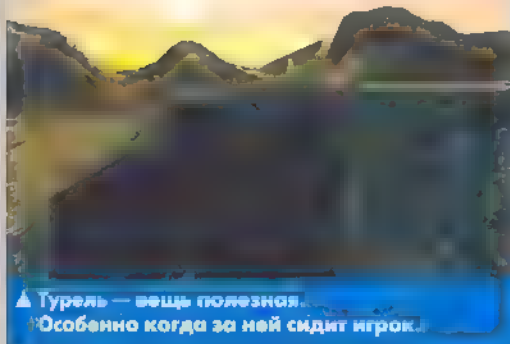
▲ Мост разрушен, паровозиком «Колос» срываем тележку с бомбой. Звонит дядя — простите, но кто здесь террорист?

дедушки Рэмбо, рвануть к требуемому объекту напрямик, через хорошо охраняемый мост, а можно оглядеть окрестности, поскрипеть мозгами и найти более изящное решение проблемы.

Впрочем, геймплей IGI2 по-прежнему рассчитан на то, что мы — секретный агент, а не боевик спецназа. Поэтому широкомасштабных стычек с пальбой во все стороны света будет намного меньше, чем stealth-операций в тылу врага. Все на благо реализма. Во второй части пал даже самый последний оплот аркадности — внушительный арсенал, которого вполне хватило бы на то, чтоб вооружить отделение милиции среднего райцентра, и который непонятно как умещался на горбу одного-единственного "секретного агента". Теперь все не

так, теперь все честно. Хотите "коллаш"? Пожалуйста, только придется бросить M16A2 — это вечно заедающее и проклято не поддающееся ремонту в полевых условиях творение фирмы Colt. В качестве компенсации за подобное лишение нам предлагается весьма внушительный арсенал: что, однако, ставит проблему выбора — какую пушку взять, а какую бросить. Я насчитал 23 вида стреляюще-взрывающих механизмов (в релизе может оказаться и больше), среди которых есть такие "изюминки", как "любовь террориста" RPG-7 или знакомая еще по первой части Delta Force малышка Barrett. Добавятся стационарные турели и разнообразнейшие транспортные средства от джипов до вертолетов. Ну и, естественно, будет порядочно всякого "недооружия" вроде





▲ Турель — вещь полезная...
Особенно когда за ней сидит игрок.



▲ Ножом по горлу — и за штурвал.
Почти Operation Flashpoint получается.

ножей, гранат, мин и т. д. Конек первой части — скрупулезная проработка характеристик оружия — переключается и во вторую

Не мешайте, я ду-у-у-умаю!

В пресс-релизах Project IGI отдельной строчкой обещался продвинутый искусственный интеллект, якобы способный на равных спорить с интеллектом человека. Увы, но перед самым релизом искусственный интеллект был зачислен в категорию "сделаем как-нибудь потом", где и обитает до сих пор.

А тем временем игре без него приходится совсем туго. Оппоненты игрока в первой части Project IGI по уровню своего интеллектуального развития напоминают новогвинейских папуасов, которых только что согнали с пальм, оснастили стрелковым оружием и, дав поглядеть картинки в "Пособии начинающего террориста" (учиться читать было некогда), отправили воевать. Результат оказался плачевным. Безмозглые террористы плутают в трех соснах, принимают секретного агента IGI за своего лучшего друга и постоянно забывают о наличии у оружия такой полезной функции, как стрельба. На фоне всего этого безобразия заметно выделяется шаман племена, магическим образом респавнящий своих доблестных воинов прямо за спиной у наивного игрока.

Во второй части, по клятвенным заверениям разработчиков, ситуация должна кардинально измениться. Искусственный интеллект, о котором все давно позабыли, вновь воскрес на страницах пресловутых пресс-релизов. Судя по обещаниям, папуасы последние два года не покидали тренировочных лагерей, где изрядно поднатерели в военном деле. Противники станут поднимать шумер при обнаружении останков отошедшего в мир иной товарища, научатся слаженно действовать в группе, шустро сбегать на звуки выстрелов и даже сдадут на права, получив возможность пользоваться четырехколесным транспортом. А вот шаману с его чиверским реповном четко и ясно сказали "нет".

И все же мысль о том, что нас опять прокатят, в моем сознании засе-

ла твердо. А вот коллега Стив Ройдс с буржуйского сайта Gamers Pulse, вещая о своих впечатлениях от знакомства с preview сору IGI2, говорит, что противники стали "смертельно опасными в ближнем бою". При этом, правда, умалчивается, каким обра-

вал бы сам Эйнштейн. Саявиться можно в любой момент игры, однако после совершения данного обряда игрок, на радость противникам, будет в течение нескольких секунд пребывать в состоянии полной недееспособности (другой, менее вероятный вариант,



▲ Заметьте — это не фотография. Небольшой, но красивый арсенал сделан модельерами Innerloop с помощью одного из популярных 3D-редакторов.

зом достигается эта смертельная опасность — то ли за счет кардинального просветления мозгов, то ли за счет доведенной до абсолюта меткости.

Антимаразмы

Курица не птица, Dreamcast не компьютер, — увы, но господа из Innerloop, выпуска в 2000 году Project IGI, проигнорировали эту неписаную истину. Видимо, параллельная работа над дрижкостовским проектом Sega Extreme Sports дала о себе знать, и в программном коде Project IGI была зафиксирована отсутствие таких чуждых приставкам элементов, как нормальный save и поддержка мультиплеера. Спустя два года в Innerloop одумались и пообещали, что во второй части все будет, как в лучших домах. Но без эксцессов опять не обошлось.

Начнем с save. Хорошая новость — сохраняться отныне можно где угодно и когда угодно, а не только между миссиями. Ура! Теперь не придется скрипеть зубами, в десятый раз проходя один и тот же уровень. Вот только той изобретательности, с которой Innerloop подошли к реализации данной проблемы, поверное, позавидо-

вал бы сам Эйнштейн. Саявиться можно в любой момент игры, однако после совершения данного обряда игрок, на радость противникам, будет в течение нескольких секунд пребывать в состоянии полной недееспособности (другой, менее вероятный вариант,

запись будет производиться с поддержкой в несколько секунд). Подобный финт, по замыслу разработчиков, должен резко ограничить использование сейвов и не испортить ту напряженную атмосферу, которая была в первой части игры. Решение сомнительное — мой буйный мозг уже сейчас со скоростью пулемета выдает варианты того, как это ограничение можно обойти.

О мультиплевере пока мало что слышно. Предположительно, это будет нечто похожее на Counter-Strike с уклоном в шпионаж. Игроки получат возможность использовать камеры наблюдения, системы охраны помещений и контроля дверей, сирены для подачи тревоги и т. п. Естественно, здесь не обошлось без очередного "гениального" изобретения. Столь привычные по CS денежные отношения были несколько модифицированы — теперь, помимо оружия и амуниции, игроки смогут приобретать право на дополнительную жизнь. Какова, а? Завалили врага, а его дух тут же дал на лопу сотрудникам небесной канцелярии — и начинай все сначала. Похоже, что существующая тенденция хоть как-то улучшить отточенный и сбалан-

сированный геймплей CS кое-кого довела до локального маразма.

Идеальный контртерроризм

Несмотря на множество мелких недоработок, никудышный искусственный интеллект и отсутствие некоторых привычных возможностей, Project IGI была вполне успешной игрой. Факторов успеха было несколько.

Во-первых, замечательная атмосфера шпионского экшена. Ни в одной другой игре данного жанра не приходилось действовать настолько осторожно, с опаской, мелкими шагами и короткими перебежками продвигаясь вглубь уровня. Чтобы выжить, игроку нужно было вжиться в шкуру неуловимого шпиона, который лишь иногда обозначает свое присутствие одиночными снайперскими выстрелами. Недаром некоторые мои коллеги даже прозвали IGI "Commandos от первого лица". Немалую роль в создании атмосферы играл и замечательный, четко выверенный сюжет с яркими персонажами и неожиданными, но вполне логичными и правдоподобными поворотами.

Во-вторых, игра поражала своей графикой. Движок Terraform вполне успешно справлялся с отрисовкой открытых пространств, при этом не забывая держать "на уровне" и внутреннюю обстановку встречающихся на пути построек, и даже деликатно включал вид от третьего лица в те моменты, когда это было необходимо, — например, при подъеме по лестнице. Для 2000 года, когда такими "монстрами открытых пространств", как Operation Flashpoint и Ghost Recon, еще даже и не пахло, Terraform выглядел вполне достойно.

Поэтому, чтобы осенью 2002 года IGI2 Covert Strike вызвала лишь восхищенные цокания языком, а не град летящих помидоров, Innerloop Studios следует сделать не так уж много, как кажется. Надо всего лишь корректно реализовать сейвы и мультиплеер, а главное — написать достойный AI. Само собой, подтянуть графику до взрослых стандартов. Ну и, наконец, не потерять замечательную атмосферу первой части, без которой игра превратится в банальный экшен. ■

Будем жить?
Игра в "Новый, улучшенный" Project IGI станет куда комфортнее и интереснее. Гибкой save в любое время суток и заточенный мультиплеер — это еще нужно жаждало, казавшееся изобретением мартовского терроризма?

Процент готовности:
80%

No One Lives Forever 2: a Spy in H.A.R.M.'s Way



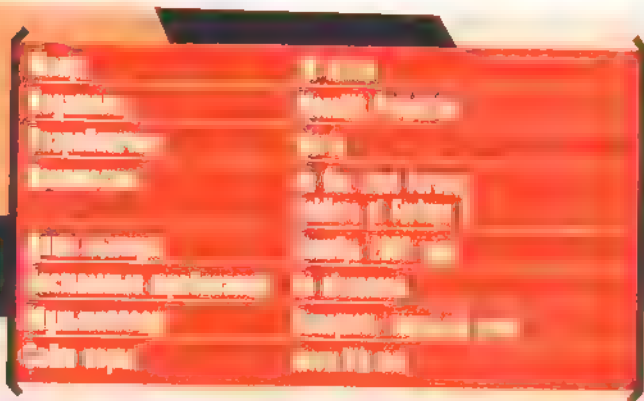
Никто не живет вечно, но супершпионы (как и суперзлодеи) не умирают никогда. Они — что красные дьяволята, сразу появляются, если только над миром грянет гром. Пока где-то на границе западной и восточной Европ бессмысленно ржавел железный занавес, супершпионы владели умами миллионов. Они приходили с севера, прилетали на истребителях "Харриер", приезжали на бронированных "Фиатах". Они стреляли из авторучек, прятались в почтовых ящиках, метали отравленные записки, носили пуленепробиваемые пиджаки, кололись зонтиками, ходили по стенам и разговаривали по ботиночному телефону. В начале девяностых, когда в один прекрасный день пресловутый занавес упал и придавил собой все, что было с восточной стороны, супершпионов не стало. Они воскресли только спустя десять лет, и в своем новом кармическом воплощении из мужиковатых джеймс бондов превратились в безупречную красавицу Кейт Арчер — главную героиню No One Lives Forever. А это, если вы еще не в курсе, одна из культовых компьютерных игр за всю историю их существования.

Продолжение становится опасным

Собственно, в выходе сиквела NOLF никто не сомневался ни на секунду. Однако, соблюдая все конспираторские традиции истинного шпионского жанра, большие шилки из Monolith Production до конца держали факт разработки продолжения в строжайшем секрете. Даже сейчас, буквально за три месяца до релиза, у проекта нет собственного сайта! Впрочем, благодаря обильным потокам похищенной из логова Monolith информации нам стали известны многие подробности о второй серии приключений неутомимой мисс Арчер.

Сюжет NOLF 2 крутится вокруг очередной истории в духе классического экшен-детектива времен холодной войны, однако содержанием и общей серьезностью настроения напоминает скорее не культовые "бондовские" фильмы, а пародийный шпионский сериал Get Smart с Доном Адамсом. Для этого у игры есть все полагающиеся атрибуты

история об очередном советском заговоре против всего свободного мира (речь идет о новейших ядерных разработках), две противоборствующие организации — проправительственная UNITY и протеррористическая H.A.R.M. — и страшный рассказ о том, как Кейт начала работать "двойным агентом" в стане врага. Но главное — среди основных действующих лиц снова появляются смеющиеся в бармалейские усы мега-злодеи, грамотные говорящие по-английски с русским, арабским и немецким акцентом, обученные хорошим манерам, любящие произносить длинные монологи о порабощении мира и непременно после очередной коварной реплики оплошавшие раскатистым "ха-ха-ха!" кадры экранного затемнения перед следующей сценой. Имена и национальная принадлежность супостатов пока что не разглашаются, однако доподлинно известно, что среди главзлодеев обязательно будет отставной советский генерал в красной папаше, большой



▲ Внезапная атака на советскую базу. Отвлекитесь от действия и посмотрите на снегопад. Завораживает...

любитель сигор, бородатый житель "острова свободы", некий арабский нефтяной шейх и прочие узнаваемые типы.

Юпитер на горизонте

Если говорить о технической стороне, ни о какой узнаваемости не может идти и речи. Пусть вас не смущает заявленный разработчиками в качестве графической основы печально знаменитый движок LithTech. Дело в том, что на настоящий день существует три различных РС-версии этого движка, одна Total — прошлого (Aliens vs. Predator и первый NOLF), вторая — далекого-далекого

будущего (проект TRON 2), и, наконец, Jupiter — LithTech настоящего, который и ляжет в основу NOLF 2. Сами авторы скупили на комментарии и описывают возможности своего чудо-движка одной емкой фразой: "окружающая среда будет в тридцать раз детализованней, чем в NOLF 1". Однако западным журналистам, умудрившимся на последней E3 тайком пробраться в закрытые помещения, где крутилась почти готовая версия игры, удалось выяснить гораздо больше.

Jupiter — это, прежде всего, качественно новый подход к вопросу динамического освещения. Удивительное дело, но в игре практически



▲ Женщино-нинзя напрасно размахивает своей катаной — в меч Кейт Арчер наверняка встроен ручной пулемет.



▲ Приготовься встретиться с моей банановой бомбой, борода! Аналоги с Worms здесь неуместны.

не будет негасимых источников света! Зойдите в комнату, разбейте люстру и разнесите хрустальный плафон — и вы окажетесь в полной темноте. Во-вторых, это система "натуральных отражений". Щелкните зажигалкой — и маленькое отражение газового огонька забегает в осколках разбитых стекол. Сколько осколков — столько и отражений. Подойдите к заляпанному кровью зеркалу — и через мутные разводы вы увидите собственную физиономию (точнее, личико Кейт Арчер) со стойким розовым оттенком. Ну и в-третьих, это новая технология реалистичной симуляции различных природных явлений — осадков (снега, дождя или изморози), а также правильный с физической точки зрения обсчет водных источников, системы разрушения обстановки и полноценное моделирование настоящего, трехмерного огня. Воистину, "спройтивому" пламени нет места в играх XXI века.

Кроме того, глобальные изменения коснулись и моделей всех игровых персонажей. Все противники Кейт раз и навсегда лишились заранее обчисленных "фаз" анимации, и каждое их движение теперь будет уникальным. За движение каждой части тела недруг отвечает собственная подсистема AI. То есть теперь, теоретически, каждый враг сможет одной рукой похлопывать по кобуре, другой в это время стряхивать пепел с зажженной сигареты, изображая при этом танец вприсядку и высоко задирая ноги в лихих прыжках. Для просчета одной только мимики задействовано около десяти активных зон, а движениями глаз, губ и ушей (неужели кто-то будет ими, pardon, хлопать?!!) заведуют отдельные подпрограммы.

Отдельной, конечно же, строкой идет моделирование. хм, "внешнего вида" главной героини игры. На гардеробе Кейт авторы собираются оторваться на полную катушку: около десятка различных вариантов одежды — платья, блузки, "облегающие" спецназовские маскхалаты, водолазные костюмы, овчинные тулупы для вылазок в сибирской тайге,



▲ Судя по афише над кинотеатром — сегодня вечер индийского кино. А судя по выражению лица этого парня — он чувствует, что уже туда не попадет.

соломенные шляпы от крокодилов и пять вариантов солнцезащитных очков для активного отдыха на горячих пляжах затерянной шпионской базы в Тихом океане. Такой разнообразный фетишизм вполне объясним — согласно некоторым опросам, со времени выхода первой части NOLF мисс Арчер стала третьим по популярности среди играющей молодежи персонажем компьютерной игры. Выше рейтинг только у Дюка Ньюкема и Лары, простите, Крофт.

Под прицелом пудреницы

Не обошлось без кардинальных изменений и в геймплее. В отличие от первой части, в NOLF 2 основной упор будет сделан на так называемые "скрытые операции". Конечно, агент Арчер и раньше могла действовать двумя путями — тихой сапой или безостановочным массакром, однако "сапы" в Spy in H.A.R.M.'s Way станут куда больше. Шпионских заданий — про похищение секретных документов, скрытый саботаж и бесшумные убийства — будет абсолютное большинство, поэтому разработчики ввели в геймплей две крайне необходимые в этом деле штуки — индикаторы шума и видимости. Первый девайс напоминает

то хитромудрое устройство, что мы имели честь видеть в Soldier of Fortune 2: переносной экран, визуально отображающий все издаваемые вами звуки. При топоте и неосторожных прыжках индикатор угрожающе желтеет, при ураганной стрельбе предупреждающе мигает красным: вас засекали. С индикатором видимости все значительно проще: спрятались в тени — враг без подозрений проковылял мимо, вышли на белый свет — будьте готовы к честному поединку.

Вообще, количество чисто шпионских трюков закаливает за все мыслимые пределы. Например, разбив в коридоре лампочку, вы можете спокойно затаиться в темном углу и дожидаться прихода патруля. Или же наоборот, если занять позицию напротив мощного прожектора, спящего врага лучом света, ваши шансы на победу заметно увеличатся. Широко практикуется и использование различных подручных предметов — бросьте бутылку на кафед, чтобы отвлечь охранника, спугните оружие в мусорном баке кота, чтобы на подозрительный шум прибежала стража, или, подобно словому Вилли Блоквичу, схватите складной табурет и хорошенько обработайте физиономию противника

литыми металлическими ножками.

Впрочем, не табуретом единым. Арсенал "обычного" оружия увеличится в разы: немецкие и английские винтовки, русские и американские автоматы с тремя режимами ведения огня и приставным штык-ножом, гранатометы, ракетницы, бозуки, дымовые и осколочные гранаты, револьверы, кольты, пистолеты с глушителем и без. Натуральная выставка стрелкового оружия образца шестидесятых годов. Ну и, конечно же, никак не обойдется без очередных шпионских штучек-дрючек (в простонародье именуемых "гаджетами") вроде термомониторинговых бомб, замаскированных под связку бананов, интегрированного в дамскую пудреницу электрошокера, стреляющих отравленных дуплек и взрывающихся запонков. На смену же знаменитому рабо-пуделю из первой части придет не менее кровавожадный кот-трансформер со встроенным лазерным отражателем. Скучать, короче говоря, не придется.



Как и положено каждой уважающей себя игре про супершпионов, NOLF 2 порадует нас полным набором новых экзотических локаций — узкими японскими улочками, промозглой сибирской тайгой, тропическими джунглями Индии и солнечными плазами Сан-Франциско. Бесконечный экшен, пространные диалоги о мировой угрозе, захватывающие поединки на самурайских мечях, лаковые туфли, начиненные взрывчаткой, и рукопашная схватка на веревочных лестницах патрульных вертолетов... Сиквел No One Lives Forever сохранит то главное, за что мы так любили первую часть — непередаваемый шпионский дух, ту странную, веселую атмосферу шумных американских кино шестидесятых, когда в каждом мусорном баке скрывался советский шпион, а миром провили взбесившиеся мультимиллионеры с ядерными боеголовками в офисных сейфах. Не беда, что Джеймс Бонд образца XXI века решил стать женщиной. Главное, что эта женщина — самый настоящий супершпион. ■

Будем ждать?

Долгжданное продолжение японских страстей от Monolith обещает быть полноценным заменителем некогда культовых "бомбовских" фильмов в скрапном мире компьютерных игр.

Процент готовности:

85%

Lethal Dreams:

Патнистая Рысьявка
rysiayka@hotmail.com

Вот же зарило
Блуждает... небесах...
Когда твои... обреченные формы
Новоделных войн... пора Коста
Их... воздушному...
Дает...
Шанс... "Слезы..."



Жанр	Магическая стратегия
Разработчик	De-af-moon
Издатель	Deafst Games
Системные требования	Windows 9x/NT/2000/XP
Минимальные	100 Мб
Рекомендуемые	100 Мб
Сайт	www.lethaldreams.com

The Circle of Fate

Вот же зарило... кандидаты в разработчики игр. Примерно раз в год там появляется новая компания и новый проект, и ты сразу паришь. Кому-то удается твердо встать на ноги — достаточно вспомнить "Казак" от GSC Game World. Кто-то падает, не разогнувшись, и их уже не вспоминают. Новопришедший глadiator на программном уровне — или, если угодно, таракан на беговой дорожке — носит гордое имя "Булат". Компания выступает со своей весьма многообещающей задумкой в жанре ролевой стратегии. Проект получил название Lethal Dreams — "Смертельные грезы".

Дитя геной инженерии

Авторы игры — задрыв геймеры — подошли к созданию своей первой игры с самой правильной точки зрения — решили сделать нечто, во что им самим захотелось бы сыграть. За образец были взяты любимые коллективом "Булаты" игры Magic & Mayhem, Baldur's Gate, Fallout, Master of Orion, Ultima, Realms of Arkania. Взяв от этих хитов все, что сердцу мило, разработчики возвращаются в подпольной лаборатории любопытный гибрид. Ролевая стратегия как жанр, по мнению сотрудников "Булаты", имеет огромные перспективы по завоеванию игрового рынка, в настоящий момент заволеванного клонами и ширпотребом. При этом Lethal Dreams будет совершенно не похожа на уже существующие role-playing strategy. Игра делается на собственном трехмерном движке. Особое внимание разработчики обещают уделить критичному для игр стратегического направления AI. Кроме умных соперников, игрока ждет динамический сюжет с произвольным выбором направления развития.

В Lethal Dreams гармонично сочетаются два режима — глобальный пошаговый и боевой real-time. Отказ от реального времени здесь выглядит естественным — исследовать мир, вести дипломатические переговоры и магические изыскания, планировать свои действия и, наконец, получать удовольствие от игры надо не спеша. Как это

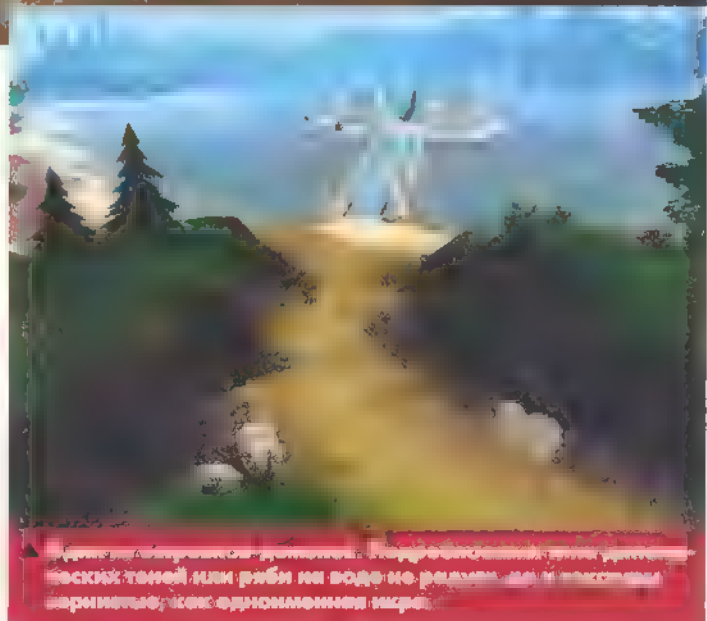
было в Master of Orion или "Цивилизации". А вот накал магических сражений лучше можно прочувствовать в real-time. Хотя и тут гуманно предусмотрена возможность ставить игру на паузу.

Действие происходит в фэнтезийной вселенной, пострадавшей от глобальной катастрофы. Некогда целый мир раскололся на отдельные острова-домены, кружащиеся в океане Хаоса. Главному герою магу предстоит исследовать, завоевать, а возможно, и воссоздать этот мир. Главным оружием исследования и оружием в борьбе за власть в игре станет, естественно, магия. Но замечу — магия абсолютно нетривиальная.

Полет фантазии по дебрям подсознания

От интересности, оригинальности и сбалансированности системы магических заклинаний в первую очередь будет зависеть интерес к игре. Чтобы проверить баланс, придется, ясное дело, подождать релиза, а вот с оригинальностью все понятно уже сейчас: магическая система Lethal Dreams не похожа ни на что ранее виданное.

Видно, булатовцы решили сыграть на любви западной цивилизации к дедушке Фрейду, психологическим триллерам и культовым походам по дебрям подсознания. Ибо в здравом уме и на трезвую голову таких заморочек не придумать. Впрочем, чего еще ждать от игры с названием "Смертельные



грезы"? Короче, привычные Свет — Тьма, Жизнь — Смерть, Элементалы — Разум-Тело-Дух отдыхают.

В игре есть шесть школ магии, к одной из которых и будет принадлежать ваш герой. Школа Воскрешения, Воплощения, Некромантии, Порталов. Чар и Преобразования. Есть еще и доступный всем магам седьмой путь — магия образов, а также отдельные сложные для восприятия заклинания, связанные с использованием Хаоса. Для каждого пути предусмотрен свой уникальный набор spells, делающий соперничающих магов совершенно непохожими друг на друга.

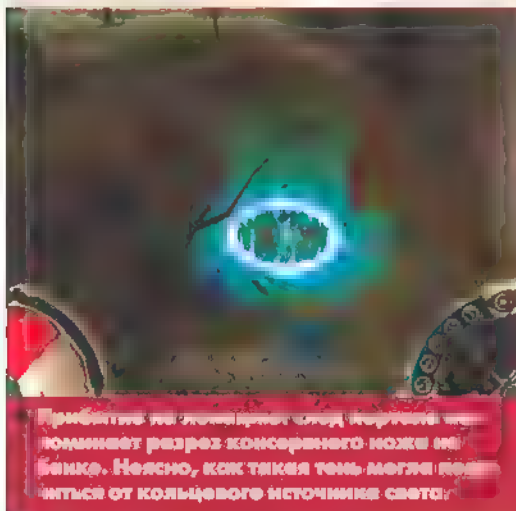
Магия Пробуждения управляет первичными магическими энергиями и силами, рожденными из Хаоса. Сущность магии Воплощения заключается в материализации неведущих образов и понятий, даже таких абстрактных, как чувства. Магия Некромантии изучает фундаментальные принципы жизни и смерти. Путь магии

Порталов позволяет контролировать все возможные пути и двери (в метафизическом смысле). Магия Преобразования способна изменить абсолютно все, ибо ничто не может оставаться неизменным. Магия Чар может сделать любой объект вместилищем эссенции волшебства. И, наконец, магия образов подалостны все видения и ощущения, которые только существуют в этом мире.

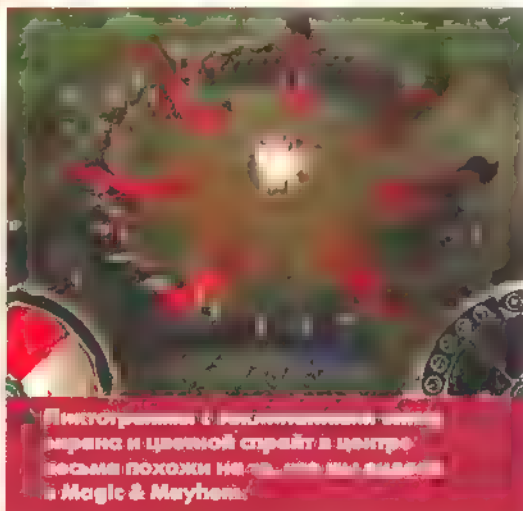
Магия Пробуждения имеет дело с первичными силами и энергиями, с тем, что не имеет ни формы, ни цели. Молния или огненный шар — это все отсюда. Кроме того, тренированный разум мага может воздействовать на окружающий мир, не прибегая к привычным формам. Тогда магия Пробуждения покажется непосвященным невидимой таинственной силой. Страшна разрушительная мощь этой магии, но и созидательный потенциал ее высок, и многие чудеса в мире сотворены именно силой магии Пробуждения.



Очевидно, за процессом ритуала Волшебной присматривает божество из "Общества охраны памятников культуры". Ибо семь чудес света и Стоункендж априори к ним не относятся.



Приближаясь к летящему след портала, доминирует разрез консервного ножа и банка. Неясно, как такая темь могла появиться от кольцевого источника света.



Пиктограммы с фактически пустым экраном и цветной спрей в центре весьма похожи на то, что мы видели в Magic & Mayhem.

Таинственная и мистичная магия Воплощения может привести мага к вершинам невероятного могущества, ибо способна воплотить в жизнь все его мечты. Сложен путь к постижению этой магии, ибо на дороге познания адепта подстерегают чудовища, прячущиеся в самых темных уголках его разума. Справиться с кошмарами, талящимися в подсознании, способен не каждый. Зато тренированный ум способен воплощать даже такие абстрактные субстанции, как чувства. Магистру магии Воплощений подвластно овеществление таких глобальных понятий, как мир и война.

Некрамантия в мире "Смертельных грез" правит силами жизни и смерти, позволяя прикоснуться к основам всего сущего. Сами некраманты не обязательно злые маги, а их волшебство может не только убивать, но и лечить. Некромант-целитель может вылечить безнадежные раны или даже вернуть к жизни мертвого. Встав на путь уничтожения, некрамант разрушает ум противника, не затрагивая его телесного воплощения. Многие опасаются этой могущественной магии.

В мире, состоящем из разрозненных островков уцелевшей материи в

океане Хаоса, власть магии Порталов особенно велика. Хотя не надо понимать слова "портал" только в буквальном смысле — многие "двери не состоят из дерева или металла". Маги-привратники могут преодолевать пространство в мгновение ока и, не затрачивая времени, призывать союзников с другого конца света. Они также могут переносить с места на место любые материальные объекты. Другая грань их могущества позволяет им закрыть путь любому существу или враждебной силе. "Привратником чаще других приходится иметь дело с совершенно чуждыми проявлениями из странных мест за пределами всякого понимания."

Магия Преобразования отвечает за превращения в этом изменчивом мире. Маг этой школы может превращать горы в равнины, а пустыни в моря. Он может сделать камень текучим, как вода, оживить землю и скрутить в узел тело врага. Правда, и на пути овладения магией Преобразования адепта подстерегают опасности — "слишком глубокое осознание изменчивости и текучести окружающего мира плохо сказывается на стабильности разума".

Магия Чар позволяет вдохнуть жизнь в неодушевленные предметы,

превращая до того неживые вещи в слуг или союзников. Сама жизнь — это проявление присутствия этой магии в мире. Но и это светлое волшебство может стать страшным оружием в опытных руках: маг этого пути при помощи заклинаний может брать под контроль разум и тела других существ. "И тот, кто рискнет сражаться с адептом этого пути, может стать врагом самому себе."

Магия Обрцов, доступная магам всех школ, является могущественнейшим инструментом познания, являя магу истину сквозь стены, горы и любое расстояние. Но эта же магия может порождать ложные фантомы, затуманивая восприятие и смущая ум. "Могущественный маг может заставить свою жертву потерять всякое ощущение реальности, или даже сойти с ума и погибнуть. Чувства — это последние судьи окружающего мира. И если они подводят, последствия могут быть ужасны."

Фантазии авторов красивы, как ле

печатая пирамида, мало чем отличающаяся от торчащих в джунглях Южной Америки сооружений. Если вам кажется, что Южная Америка чуть дешевле для экскурсии, загрузите *Might & Magic VI* — там в песках Драгонсанда высится сестра-близняшка малей пирамиды. Прочие архитектурные формы — мосты, замки, руины — тоже имеют совершенно традиционный вид, и, в отличие от какого-нибудь *Myst*, глаз новизной форм не радуют.

Цвета и текстуры приятны, но не более того. Остается ощущение, что в цветовой гамме недостает полутонов. Уж если цвет травы зеленый — то как на пивной банке, зеленее некуда! Зато фигуры бойцов почему-то серые, отчего похожи на только что вылезших из могил зомби.

Также на сайте *Lethal Dreams* можно ознакомиться с образчиком игровой музыки. Помните торжественные, зовороживающие и печальные аккорды звучавшие на некоторых уровнях *American McGee's Alice*? Предложенный музыкальный фротмент звучит похоже. Если вся озвучка окажется такой, "Булат" можно будет поздравить

Могучий замах "Булата"

Разработчики позиционируют игру как интеллектуальное, но в то же время захватывающее стратегическое приключение. В ней есть свобода выбора, которую так высоко ценят геймеры. И на всем этом нелинейном пути игрока ожидают сюрпризы, преподносимые ему магией. Игроку будут доступны самые невероятные возможности, вплоть до божественного созидания.

Уже сейчас, за полгода до релиза, игра очень грамотно раскручивается. Зайти на сайт стоит уже ради того, чтобы посмотреть, как он сделан. Дизайн, тексты, звуковое сопровождение — все на хорошем уровне. Потенциальный издатель, компания "Руссобит-М", представила *Lethal Dreams* на недавней Е3, но о реакции посетителей выставки ничего не известно. Могу лишь предположить, что на фоне всеобщей *Doom III*-истерии игру могли и не заметить. Ну да ничего — еще заметят. Не на Е3, так на "Комтвке". Что для молодой компании тоже неплохо. ■

Будем играть?

Запланированы: 10-й (промышленный) и 11-й (развлекательный) уровни. Разработчик: "Булат". Издатель: "Руссобит-М". Жанр: стратегическое приключение. Платформа: PC. Цена: 1990 руб. (с НДС).

Вместо: 1000 руб.

70%

Lionheart

Любите ли вы Fallout так, как любил его? Регулярно смотрите фильм в бесценных Jewel'ов: обложки, чашечки, слепки и прочие атрибуты? Истинных любителей Fallout'a легко узнать на улице — время от времени они пытаются увидеть в толпе того самого одинокого курьера, везущего эксклюзивный диск с Fallout 3. Решаю и я ждать его. Однако теперь курьера можно не ждать, потому что... "Мы сделаем Fallout 3, если захотим", говорит Крек Беркер, продюсер из Black Isle Studios. Каков наглость, а! Я знаю места, где за такие слова к нему выдвинули бы всю обойму маузера, а потом сняли бы с еще теплого тела кожаную куртку, взяли новенькую штурмовую винтовку и все пробили от ливневых бутылок. Но он живет в элитном доме с бассейном, у него в холодильнике колы, а в кармане — таблетки от радиации, и он считает, что может делать то, что хочет. Я думаю, вы тоже захотите познакомиться с Lionheart.

Жанр:	RPG
Разработчик:	Reflexive Entertainment
Издатель:	Black Isle Studios/Interplay
Надпись в Русско:	IC
Алгоритмы:	Fallout, Baldur's Gate
Дата выхода:	Конец 2002 года
Необходимо:	CPU 300MHz, 64Mb, 8 Mb Video
Рекомендуется:	Не известны
Модификация:	Без модификаций
Системные требования:	http://lionheart.blackisle.com



А кто-то не терпит чужих? Томас Терквендер?

Вихри враждебные

1192 год от Рождества Христова. Король Англии Ричард I, он же Ричард Львиное Сердце (Lionheart), отправился в Третий крестовый поход, освобождать Святую землю от неверных. Война шла успешно, и ему удалось взять крепость Аккру и пленить 3000 человек. Египетский султан Саладин, предводитель мусульман, запросил мира. Монархи не смогли договориться о размере причитающейся дани, и тогда доверенный советник Ричарда предложил ему собрать вместе несколько могущественных магических артефактов и, продавав с ними некий ритуал, наложить на врага проклятие. Ричард согласился, не зная, что этим навсегда изменит ход истории. Сам факт пребывания артефактов в одном месте привел к катастрофе — произошел Разрыв. Материя мира оказалась прорванной, и через образовавшуюся дыру из других измерений на Землю проникла магия. Но это было еще полбеды — вместе с магией в этот мир пришли орды монстров и демонов. Армия Ричарда в Аккре в одночасье оказалась окружена нечистой. Войска короля Англии несли тяжелые потери, и Ричард обратился за помощью к своему недавнему противнику Саладину. Они объединили силы, и им удалось разбить армию монстров. Советник Ричарда, который оказался могущественным темным магом, был ранен в битве и скрылся с остатками своей демонической армии. Ричард и Саладин поклялись не допустить второго Разрыва, поэтому они поделили артефакты между собой и создали два рыцарских ордена: орден тамплиеров на западе и орден Саладина на востоке — чтобы охранять артефакты.

400 лет спустя Разрыв не прошел для Земли бесследно. Англия и Ирландия превратились в архипелаг мелких островков, северная Франция ушла под воду. Магия изменила и самих людей, под действием волшебства появились новые расы — полудемоны, полумонстры, оборотни и гоблины. Европа лежит в руинах от нашествия банд уцелевших злых духов, драконов и некромантов, а так же крестовых походов для борьбы с ними. Магия процветает в Англии, но остальные европейцы относятся к ней с большим подозрением. На континенте большую силу приобрела испанская инквизиция, которая охотится на могов, изгоняет из них злых духов и продельывает с ними другие неприятные процедуры в нестерильных условиях. Ренессанс закончился, едва начавшись, на где-то все еще ждут своего часа Галилей и Леонардо да Винчи. Кроме того, на короля Испании Филиппа II совершено покушение, в ответ испанцы собирают Армаду для вторжения в Англию.

Вот в таком вот, с позволения сказать, гадюшнике и оказывается главный герой, потомок короля Ричарда Герой начинает свой путь в городе Нуэва-Борселона, построенном на развалинах "старой" Барселоны. Это культурный центр Европы. Он узнает о том, что владеет некоей магической силой — и что только он может предотвратить грядущий второй Разрыв.

С.п.е.ц.и.а.л.ь.н.о. для Львиного Сердца

А теперь я хотел бы поведать вам другую сказку — познакомить с некоторыми техническими подробностями этой замечательной истории под названием Lionheart.

Давным-давно компания Black Isle разработала систему генерации персонажа S.P.E.C.I.A.L. (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck). Данная система отличается от прочих тем, что в ней нет заданных классов (боец, маг, вор и т.д.), и в начале игры путем сложных манипуляций с основными характеристиками и умениями можно получить персонажа на любой вкус. Система S.P.E.C.I.A.L. с успехом использовалась в обеих частях Fallout, и можно с уверенностью сказать, что она обеспечила высокую реиграбельность саги — еще бы, прохождения Fallout сложачком-снейпером или обаятельным тупым промиллой отличались кардинально! И даже когда стало ясно, что Black Isle не собирается штамповать серии Fallout одну за другой, система S.P.E.C.I.A.L. была слишком хороша, чтобы от нее отказываться. В определенный момент она должна была появиться в какой-нибудь другой игре. И вот ее час настал.

На сцене появляется компания Reflexive Entertainment. Она — не новичок в индустрии, она уже сделала несколько игр (одна из наиболее известных — стратегия Star Trek: Away Team), у нее есть собственный движок Velocity. Но что более важно, Ларс Брубакер, председатель правления Reflexive Entertainment, — большой приятель Фергуса Уркхарта из Black Isle Studios, в свое время они вместе работали в Interplay. Примерно год назад Ларс и Фергус встретились, чтобы обсудить возможность совместной работы, и вот результат: Reflexive Entertainment делает Lionheart на основе S.P.E.C.I.A.L. под чутким наблюдением специалистов из Black Isle. Надо сказать, что между двумя компаниями существуют близкие, чтобы не сказать кровосмесительные, отношения: многие сотрудники Reflexive Entertainment работали над Icewind Dale, а Джефф МакЭтир, ведущий художник компании, участвовал в создании Fallout 2.



Другой мир на колесах; жерой — драк в деках — предостаточно

В результате многократной перерезки и фильтрации разнообразных заявлений разработчиков в остатке получается следующее RPG, изометрия, альтернативная история, средние века, Европа Фэнтезийный Fallout? Может смеяться, но на ранних стадиях разработки игра действительно называлась *Fallout Fantasy*. Правда, сейчас разработчики всячески открещиваются от любых сравнений со знаменитой постапокалиптической сагой *"Lionheart"* — компьютерная ролевая игра, действие которой происходит в средневековой Европе, и которая использует систему развития персонажа из *Fallout*. Делать какие-то заключения о сходстве этих игр — большая ошибка, — говорит Крис Паркер, как вы помните, продюсер

Найди десять отличий

В связи с особенностями сюжета *Lionheart* систему SPECIAL пришлось немного изменить, чтобы она соответствовала фэнтезийным реалиям. Так, нам на выбор предлагаются четыре расы чистокровные люди (*pureblood humans*) — люди, не попавшие под влияние магии Сильванты (*sylvants*) — существа, произошедшие от людей, на которых повлияла "хорошая" магия. Это красавцы с кожей и волосами цвета металла, наиболее способные к волшебству. Демокины (*demokins*) — полулюди-полуде-

моны, очень умны, могут изменять свой облик, чтобы затеряться в толпе "нормальных" людей Ферокины (*ferokins*) — потомки монстров, обладающие недюжинной силой, а также острыми зубами и когтями. Как видно, прежняя свобода генерации персонажа была несколько ограничена — но взамен нам обещают чуть ли не уникальное происхождение за героя от каждой из рас. Авторы держат в секрете по-

дробности отношений между различными расами и группами, однако известно, что инквизиция, серьезная сила на континенте, считает любую магию порождением дьявола и поэтому с большим подозрением относится к "нечистокровным" расам. На месте, хоть и с некоторыми изменениями, и система умений. Как и в *Fallout*, можно прокачивать любимые и близкие умения, а также определять приоритетные, то есть те, которые будут расти быстрее. Что же обещают нам разработчики? Во-первых, боевые умения. Озадачить противника можно голыми руками или холодным оружием. В *Lionheart* нет пистолетов и ружей. А вот и еще одно отличие: бои отныне не походовые, а происходят в реальном времени, в самом что ни на есть *real-time*.

Система *action points*, также приковывавшая из *Fallout*, теперь работает следующим образом: более ловкий герой быстрее бе-

гает и чаще машет саблей. И несмотря на то, что на форумах стоит страшный крик "верните *turn-based!*", разработчики говорят, что, мол, не извольте беспокоиться, все будет в лучшем виде, и даже обещают, что в бою мы сможем указывать зоны поражения противника. Страшный сон.

Вообще говоря, авторы утверждают, что *Lionheart* — ориентированная на экшен игра, а на прямой вопрос о количестве боев отвечают: "ну, где-то между *Baldur's Gate* и *Icewind Dale*, может быть — ближе к первой".

Отдельно следует рассказать о магических умениях. По сюжету *Lionheart*, после Разрыва в наш мир попало множество магических существ, духов из других измерений. На Земле духи не могут воспользоваться своими магическими способностями, так как у них нет физической, материальной оболочки. Поэтому многие духи были крайне заинтересованы в том, чтобы найти подходящего "хозяина", и те люди, которым удалось образовать своеобразный "симбиоз" с духом, могут воспользоваться его магической энергией и творить заклинания. При создании персонажа можно выбрать подходящего духа — каждый обладает собственными чертами характера и даже будет изредка общаться со своим "хозяином". Для использования заклинаний необходима мана, но в отличие от других RPG, мана в *Lionheart* не зависит от *Intelligence* персонажа, так как человек получает магическую силу от духа. В настоящий момент уровень маны в *Lionheart* связан с внимательностью (*Perception*) и харизмой (*Charisma*) героя — первая помогает "настроиться" на одну волну с духом, а вторая позволяет диктовать ему свои условия и "выбивать" из него побольше магической энергии. Авторы также рассматривают воз-

моны, очень умны, могут изменять свой облик, чтобы затеряться в толпе "нормальных" людей Ферокины (*ferokins*) — потомки монстров, обладающие недюжинной силой, а также острыми зубами и когтями. Как видно, прежняя свобода генерации персонажа была несколько ограничена — но взамен нам обещают чуть ли не уникальное происхождение за героя от каждой из рас. Авторы держат в секрете по-



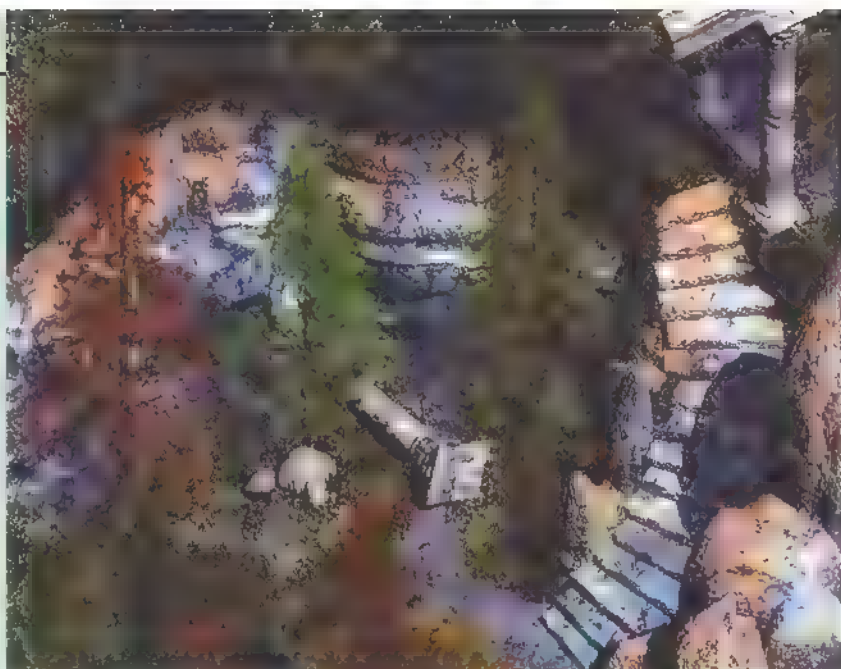
возможность включения в эту формулу выносливости (Endurance)

Любителям магии предоставляется три школы на выбор: божественная (divine), магия разума (thought) и магия природы (tribal). О принципиальных различиях авторы умалчивают, зато с радостью сообщают о том, что у каждой школы — свое "дерево" заклинаний, и что можно и нужно вкладывать бесценные skill points в изучение уже известных спеллов — таким образом станут доступными и новые заклинания.

Не забыты и сторонники скрытности и не вполне честного отъема ценностей у граждан. Для них предусмотрены умения sneak, traps и lockpicking — в Lionheart будет достаточно "секрета", снабженных разнообразными замками и ловушками.

Шоп-тур по Европе: 6 дней и 5 ночей

Надо сказать, что авторы Lionheart оказались в довольно сложном положении — сейчас уже никого не удивишь альтернативной историей, geo-fime "рубиловом" в изометрической проекции и даже очень хорошей системой развития персонажа. Поэтому сценаристы и продюсеры не скупятся на яркие рекламные заявления. Так, нам обещают, что на про-



хождение основной сюжетной линии понадобится от 40 до 60 часов. Что главный герой может быть "белым", "черным" или выкрашен в один из оттенков "серого" в зависимости от своего поведения в игре, которое повлияет на развитие абсолютно нелинейного сюжета. Что к встрече с нами уже готовятся Леонардо да Винчи со своим вертолетом, Никколо Макиавелли, Мигель Сервантес и Великий Инквизитор Томасо Торквемада, готовые поучить нас уму-разуму и наградить разнообразными квестами. Нам сообщают, что репутация персонажа рассчитывается отдельно для каждой группы и фракции. В Lionheart, говорят нам, будет более 100 карт, причем некоторые локации и отдельные памятники архитектуры срисованы с реальных

прототипов (типа "будете в Барселоне — проверьте!") Нам рассказывают о сотнях разновидностей монстров с уникальным поведением. Поют песни о компьютерных персонажах, которые присоединятся к герою для выполнения того или иного квеста, а после уйдут дальше по своим делам. Рассказывают сказки о тысячах предметов, в том числе уникальных магических артефактах. Наконец, нас соблазняют кооперативным мультиплеером на четырех игроков. Проблема в том, что в данный момент проверить все это нет ровно никакой возможности. Так что будем относиться к этому именно как к рекламным обещаниям. Как сказал Эрик Деллер, ведущий сценарист и дизайнер Lionheart: "Hi Reflexive, hi Black Isle не хотели бы выпускать несбалансированную игру, или игру, не расширяющую границы жанра". Вот-вот.

Предварительный диагноз

По причинам личного характера мне бы очень хотелось, чтобы из Lionheart вышел новый Fallout или Planescape Torment. Но я также допускаю, что оно не будет похоже ни на одну из этих игр. Тем не менее, проект обещает быть интересным, и стоит немного подождать релиза (игра выходит уже в декабре этого года). Не то чтобы я собираюсь не снимать доспехи в ожидании выхода Lionheart — но, по крайней мере, оружие буду держать под рукой. ■

Будем жить?

Анализ "Альтернативный" Fallout + Фэнтези + средневековая Европа
Эксклюзив + Анонс!

Процент готовности:

60%

КОМПАНИЯ «NEW MEDIA GENERATION» ПРЕДСТАВЛЯЕТ

TEAM FACTOR

СТРАТЕГИЯ, СИЛА, СМЕЛОСТЬ

- Тактический шутер с элементами RPG
- 12 секретных миссий в разных частях света — Европа, США, Ближний Восток, Азия, Острова Тихого океана
- Продвинутый AI
- Видов реальное оружие, снаряжения и экипировки
- > До 60 игроков в многопользовательском режиме игры
- > Великолепная 3D графика и потрясающий звук

> MS Windows 98/2000/NT
> Процессор Pentium 3,45 ГГц
> 64 Мбайт ОЗУ
> CD Rom 2x
> 3D видеокарта с поддержкой DirectX 7.0
> Windows 98/2000/NT

Москва, ул. Рязанского корсакова, 3, офис 505
тел. (095) 903-80-98, (095) 903-38-80
e-mail: info@teamfactor.ru

www.teamfactor.ru

www.teamfactor.ru

7



SOFTWARE

AMG

NEW MEDIA GENERATION

Даже не знаю, с чего начать. Нынешний "Центр анимации" публикует балетную музыку, другие каналы видео. Члены сообщества, но ни одного не может пересказать. Простая игра, дающая Unreal Tournament 2003. Следи — Никита 2. Silent. Вспомните, как вы когда-то играли в Unreal 2. Silent.

рушки, черт побери, играем. Про серьезные вещи говорим. Профессиональный киберспорт и профессиональный убийца. Кому что. Или кому как? В общем, мальчишки налево, девочки направо. Или наоборот? Нет, лучше по очереди. Читайте по

порядку для начинающих обзор: друг тиналовский боевой друг: потенциальный мастер, который в будущем будет играть в Unreal 2. Silent. Простая информация: не все так просто, как кажется. Как играть в "Черной дыре". Только успевайте записывать в извилины.

Олег Полянский, редактор

Unreal Tournament 2003

Александр Лямкин (lyama@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Digital Extremes
Дата выхода:	Осень 2002 года
Системные требования:	Не объявлены

Недавно из недр компании Digital Extremes, помимо очередной пачки скриншотов и порции обещаний, просочилась игровая бета-версия второй части Unreal Tournament. Разумеется, она никак не могла не привлечь внимание "Игромании". Бета была безжалостно отыграна, разобрана на атомы и собрана заново, дабы никакие детали не ускользнули от пытливого взгляда наших специалистов.

Разработчики в один голос утверждают, что движок недописан, уровни недорисованы, а оружие несбалансировано. Однако даже то, что мы могли увидеть в "сырой" бете, очень впечатляет.

Орудия производства

Любой игравший в первую часть UT почувствует себя здесь в своей тарелке. Полной переработки арсенала, вопреки обещаниям Панчо Икелса (ведущий дизайнер проекта), произведено не было. Все старые пушки узнаются легко, а принципы их стрельбы практически не изменены. Единичка — старый добрый Impact Hammer, названный ныне Shield Hammer. В основном режиме, как и раньше, представляет собой оружие ближнего боя, а также позволяет выполнять некое подобие ракетджампа. Альтернативный режим — это защитное поле, отражающее любые атаки противни-

ка. Единственный минус — энергия поля заканчивается быстро, а восстанавливается медленно.

Второй пушкой, которая наравне с Shield Hammer выдается на старте, является Assault Rifle. По левой кнопке стреляет в автоматическом режиме, достаточно кучно. По правой кнопке задействуется подствольный гранатомет, позволяющий, к примеру, прикрывать пути к отступлению. Приятно, что теперь свежесоздавшиеся бойцы смогут отгрызаться на своих более отжаренных врагов.

Под цифрой 3 скрывается Shock Rifle, который со времен UT совершенно не изменился, только стал чуток быстрее перезаряжаться в основном режиме. Четвертым номером идет Link Gun — чистой воды Pulse Gun. Замечательной фишкой этого оружия является возможность лезть по склонам в луче альтернативного режима стрельбы в коммандных играх. Шестерка закреплена за флагом, который теперь в основном



режиме стреляет очень кучно даже на большие расстояния. Семерка — Minigun, в альтернативном режиме стреляет разрывными пулями. Великий Rocket Launcher повешен на цифру 8. В основном режиме можно набирать в связку до трех

рокет, в альтернативном ракетница выстреливает по одной, но быстрее перезаряжается. Последнее оружие, доступное в бете, — Lighting Gun, местная снайперка. В отличие от своего папы из UT, Lighting Gun-младший — достаточно слабое ору-





жие Во-первых, сидеть незамеченным в темном углу больше не получится – яркий луч выстрела выдаст горе-кемпера с головой. А во-вторых, перезаряжается пушка ну очень долго, делая снайпера совершенно незащитной мишенью. Очень ожидаемая общественностью Ion Cannon в бете отсутствует, зато разработчики наконец-то прояснили принцип ее работы. Это оружие будет доступно только на открытых картах, ибо установлено оно на спутнике. Игрок подбирает маркер и отмечает нужное место на карте. Через некоторое время в назначенную точку бьет луч такой разрушительной силы, что Redeemer начинает казаться безобидной новогодней хлопушкой.

Обещания и факты

Слава богу, обещание возродить игроков с полным арсеналом не выполнено, респаун, как и раньше, происходит с «единичкой» и «двойкой». Много с ними не навоюешь, даже несмотря на повышенную мощность автомата-«двойки». Оружие, как и раньше, аккуратно разложено дизайнерской рукой прямо по уровню. Боеприпасы также валяются по углам, благо авторы забыли на первоначальную идею восстанавливать патроны «перезарядителями». Нет пока и обещанных специальных умений, вроде двойного прыжка или ускорения. Зато хорошо срабатывают старые трюки — ускорение доджингом или лифт джамп (кто не знает, что это — см. «Библию UT», компакт-диск к «Игромании» №8, 2001). Авторы заявляют, что физическая

модель пока к игре не подключена, поэтому этих трюков в релизе может и не оказаться. Управление наконец-то стало по-настоящему дискретным, резким, без всякой ненужной плавности. Из выполненных обещаний хочется отметить анимацию смерти персонажей — она действительно всегда разная и зависит от того, чем был убит противник и куда упало тело. Любителям издеваться над трупами очень понравится реалистичность разлета отдельных анатомических элементов. Также, по правилам космической физиологии, кровь чело-векоподобных особей красная, инопланетных чудиц — зеленая.

В бете было найдено 7 карт — 3 для DeathMatch, 2 для Doub e Dom nation и 2 для салочек с флагами. Режим Bombing Run пока окутан мраком тайны. Всего в финальной версии будет 30 уровней, причем в Сети недавно был обнародован их список. Имеющиеся арены, на мой взгляд, подойдут для 2-12 игроков, обещанным 32 там будет тесновато. Как и в оригинальном UT, уровни представлены техногенными базами, заброшенными замками и открытыми пространствами. Из планируемых 50 моделей в бете присутствуют 2 или 3 некозистых поделки, вероятно, взятые из первой части игры.

GeForce или жизнь!

Разумеется, самое вкусное в UT 2003 сейчас — это графика в сочетании с дизайном уровней. Джон Кармак курит, отвернувшись в самый темный уголок и шепотом обещая показать нам кузькину мать своим Doom III. Да

и покажет, наверное. Но пока пальма первенства вручается свежему Unreal Engine безо всяких отговорок. Можно считать число тысяч полигонов в кадре, версии пиксельных шейдеров или разрешение текстур, однако достаточно просто пробежаться по просторам, скажем, DM Antalus. Полюбоваться на блики в воде, настоящую зеленую травку или великолепные изогнутые мосты. Кривые поверхности, которые нам обещали еще в Quake 3, здесь живут и здравствуют. Игра света в закрытых помещениях, совсем настоящий снег, неторопливо падающий на окровавленную землю, искры и

сноп света от работающих механизмов — журнала не хватит для выражения всех эмоций. Однако красота требует жертв, и в данном случае — жертв огромных. Если Quake 3 не работал без акселератора, UT 2003 откажется работать без аппаратного T&L (GeForce, короче говоря). Даже на моей топовой — на сегодняшний день — машине иногда вылезало сообщение, что, мол, не хватает видеопамати. Конечно, это только бета, и к релизу игру основательно оптимизируют, но, как показывает горький опыт, большого прироста производительности можно не ждать.



▲ LavaGiant в UT и UT2003. Между картинками — четыре года.

В UT2003 будут и изменения, причем весьма интересные. Среди них являются карты DM-Deck 16 и DM-Curse (модифицируют старые карты Quake), DM-LavaGiant и DM-November 3. Среди персонажей — DM-LavaGiant, DM-Curse и DM-November 3. Среди персонажей — DM-LavaGiant, DM-Curse и DM-November 3.



Звук не представляет собой ничего выдающегося. Пока что даже нельзя включить A3D или EAX. Музыка радует и лицом в грязь перед остальными Unreal'ами не ударила. Кроме того, разработчики решили отказать от трекерной музыки, и все композиции записаны в формате OGG Vorbis. Тем, кто не в курсе, сообщая это основной конкурент mp3 на сегодня, обеспечивает примерно такое же качество и размер файла. Для обычных игроков его применение не имеет ника-

ких ощутимых достоинств, а вот народные левелдизайнеры смогут не ограничиваться треками для создания саундтреков к своим творениям.

Однако, несмотря на решение проблем с музыкой, жить левелдизайнерам станет сложнее. Разработчики заявляют, что одним Unreal ED новояз что-нибудь достойное теперь не получится. Красота уровней теперь очень зависит от использования префабов и внешних моделей, поэтому всем творческим людям теперь придется изу-

чить что-нибудь вроде 3D Max. Имеющиеся уровни сверху до низу напичканы красивыми фанариками, перегородками и прочими фенечками, и в этом заключается, наверное, половина их привлекательности.

Как вы яхту назовете...

Первоначально игру планировалось назвать Unreal Tournament 2. Однако разработчики упирают на тот факт, что UT, как и Quake 3, давно уже не игра, а вид спорта. Было

принято решение о переименовании игры в UT 2003, по образцу, скажем, серии FIFA или NHL от EA. Разработчики даже подумывают о ежегодном выпуске нового Unreal Tournament. Матерые киберспортсмены сходятся во мнениях, что UT 2003 задвинет детище Кармака если не в одиночку, то, по крайней мере, в командных дисциплинах. А играющая братия утверждает, что свежий UT вполне способен потеснить Counter-Strike с пьедестала массового поклонения. ■

Hitman 2: Silent Assassin

Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Edios Interactive
Разработчик:	IO Interactive
Похожесть:	Hitman: Codename 47
Дата выхода:	Осень 2002 года
Системные требования:	Не объявлены



▲ Глаза разбогаченного человека. И ведь это далеко не все!

Согласно большому Энциклопедическому Словарию, убийство — это умышленное или неосторожное лишение человека жизни. В Hitman: Codename 47 речь шла только о первом случае. Более того, убивать приходилось много, быстро и за деньги. К счастью, эта формула успеха была сохранена и в Hitman 2: Silent Assassin. Перед нами все тот же колоритный персонаж в элегантном черном костюме от Армани, со штрих-кодом на бренте затылке и снайперской винтовкой в чемоданчике. Говоря понятными всем словами — профессиональный киллер, "сорок седьмой". В первой части игры он устранил десятки людей по заказу Агентства, расправился со своими клонами и убил сумасшедшего профессора — своего создателя. А потом ушел в отставку. Он замаливал свои грехи, помогал в монастыре отцу Витторлио и надеялся на спокойную жизнь в Сицилии. Но у судьбы и Агентства были другие планы.

Отца Витторлио похищают из монастыря и требуют заплатить выкуп — пятьсот тысяч долларов. Роковая ошибка. Сорок седьмой общается с Бенджаминем Франклином в однострочном режи-

ме от заказчика — к себе в карман. Иначе никак. Найти падре без помощи Агентства оказалось невозможным, поэтому в силу вступил принцип услуга за услугу. Двадцать одно задание от старых знакомых — таков "приговор" для сорок седьмого.

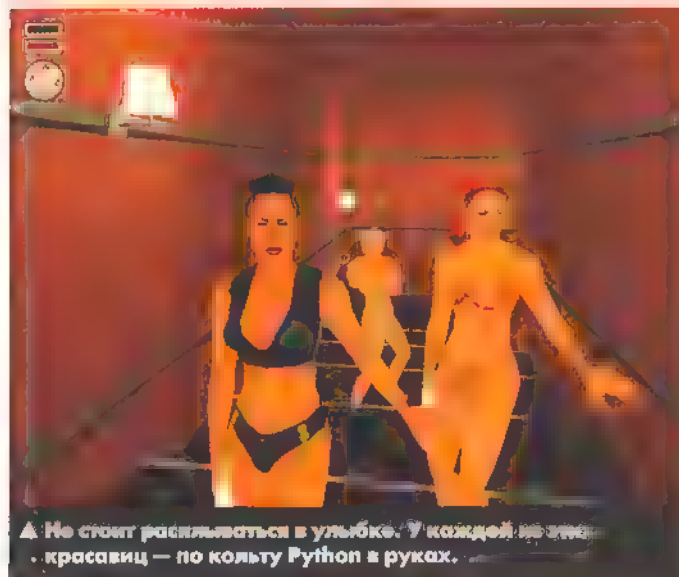
Я по свету немало хаживал

Территориальный разброс миссий в Silent Assassin впечатляет — прямо как в былые времена удивлял нас первый Hitman. В загранпаспорте сорок седьмого теперь числятся пять стран. После Сицилии наш герой наконец-то посетит матушку Россию. В Санкт-Петербурге нужно будет устранить одного генерала по заказу все того же Агентства. Как житель первопрестольной, я не возьмусь спорить о точности воспроизведения города на Неве, но все же выглядит Питер вполне убедительно. Что самое интересное — надписи на табличках в метро выполнены действительно на русском языке, а не в виде кракозябр неизвестного художника. Правда, там же есть и английские расшифровки, но это чтобы зарубежный геймер не заплутал в четырех углах

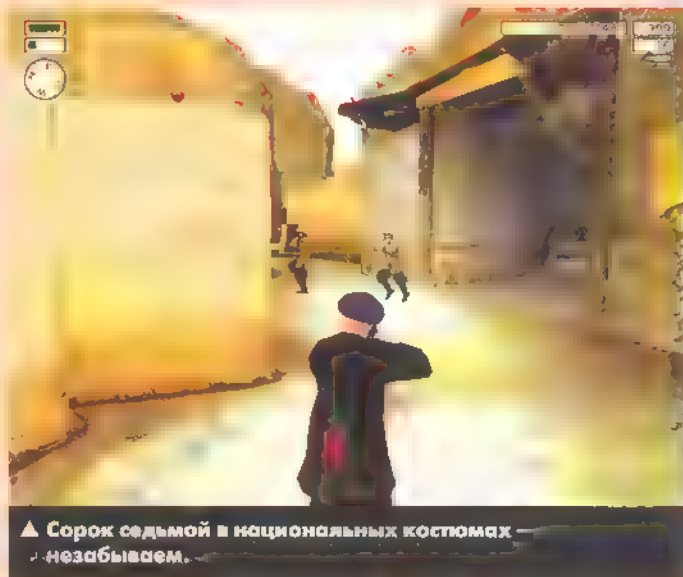
После заснеженного Петербурга мы отправимся в тоже не очень теплую Японию. Когда окончатся долгие пытки суровым климатом, разработчики дадут нам возможность прогреть косточки в Северной Африке и Малайзии. Сорок седьмой сменит привычный костюм на местные азиатские одежды, а на голову наденет традиционную чалму. Вообще, к вопросу переодевания ребяты из IO Interactive всегда подходили более чем серьезно. В Hitman 2 эта тенденция только усилилась. Согласитесь, что здоровенный лысый мужик со штрих-кодом на затылке несколько выпадает из привычного глазу пейзажа. Другое дело — пистолет с сумкой на плече и цветами в руках. И неважно, что через секунду он достанет из кармана удавку, и охранник у ворот виллы замолкнет навсегда. Главное — не вызывать подозрения здесь и сейчас. Разработчики даже реализовали в Silent Assassin соответствующий измеритель. Типичная ситуация: вы убили одного охранника, незаметно отволочили его куда по-

дальше и переоделись в его одежду. Думаете, теперь можно свободно прогуливаться мимо других охранников? Как бы не так. По мере приближения суровые ребята замечают незнакомое лицо и начинают пальбу. А вступить в перестрелку — роскошь, которую киллер-профи не может себе позволить. Вы ведь относите себя именно к таким, разве нет?

Конечно же, вы можете перестрелять всех к чертовой матери и таки выполнить поставленную задачу. Но, во-первых, под градом вражеских пуль долго не живут, а во-вторых, при таком раскладе испаряется самая соль игры. Разработчики, естественно, предусмотрели основные варианты прохождения каждой миссии, но инициатива всегда приветствуется. Да и Агентство за бесшумное и быстрое выполнение операций всегда щедро платит. Правда, в Hitman 2 много денег все равно не понадобится. Ведь оружие больше не придется покупать перед каждой миссией. Теперь вы отправляетесь на новые задания с тем, что захватили



▲ Не стоит расслабляться в улыбке. У каждой из этих красавиц — по кольту Python в руках.



▲ Сорок седьмой в национальных костюмах — не забываем.

с собой из предыдущих. А захватить есть что, поверьте.

Арсенал нашего бойца невидимого фронта значительно расширен. Для любителей ближнего боя есть ножи (в том числе и кухонные), скальпель, катана, удавка, хлороформ и, наконец, топор (видимо, специально для питерских миссий). Вы уже посмотрели фильм *Collateral Damage* с дедушкой Арнольдом? Так вот — знайте, сорок седьмой орудует пожарным топором ничуть не хуже. Да что там, он даже клюшкой для гольфа убить может. Если же вы привыкли к механическим «игрушкам», то на ваш выбор богатая коллекция пистолетов. Традиционные *Hardbaler* и *Beretta* с глушителем, убийные *Desert Eagle* и кольт *Python*, отечественный *PSM* и буржуйский *Ruger*. Хотите что-нибудь помощнее? Пожалуйста. Израильский «Узи», советский «Калашников», американская *M60*, скорострельная *MP5*, штурмовая *M4A1*, помповик *SPAS 12*. Появился даже бесшумный арбалет с оптическим прицелом и тяжеловес *M95* для работы по передвижной технике. Не забыты и снайперские винтовки: винтовка Драгунова, *Bloaser R93*, новаторская *Wather WA2000*. Для ценителей азиатской кухни разработчики заготовили смертоносный кусочек рыбы *fugu*. Есть у нас в запасе и различные бомбы, GPS-передатчики, всякие хакерские штучки, дверные атмычки, очки ночного видения и еще бог знает что. Короче говоря, экипирован сорок седьмой



▲ Вот поэтому нашу работу и называют грязной.

не хуже целой шпионской конторы.

Но не спешите выбирать *M60* и сломать голову нести на врага. Если в первой части игры такое могло сойти вам с рук, то во второй вас либо убьют, либо вы провалите задание. Лучше изучите карту местности, внимательно прослушайте советы Дианы из Агентства, посмотрите видеодосье на вашу цель и вообще спокойно разберитесь в ситуации. Хотя признаю, иной раз о спокойствии придется забыть. Когда время играет против вас, когда нужный объект вдруг меняет местоположение, когда Диана судорожно что-то лопочет вам по радио, а весь план операции летит к чертям собачьим — вот тут-то в популяции нервных клеток и начинается эпидемия, а у вас на лбу выступает пот. Вот она, хваленая хитмановская атмосферность!

Особенности национального убийства

После выхода первой части игры толпы почитателей опасной профессии кинулись писать в *IO Interactive* письма с пожеланиями. Судя по *Hitman 2*, разработчики эти письма прочитали и приняли меры. Нет, мультиплеер в *Silent Assassin* все еще отсутствует, да и больно сложно его реализовать в такой игре. Зато появились не менее полезные возможности.

Во-первых, наконец-то позволят сохраняться во время миссии. Будь моя воля, я бы ограничил количество сейвов для каждого задания, но у разработчиков другие планы. По крайней мере, для PC-версии. На приставочном клоне для PS2 это ограничение будет присутствовать.

Во-вторых, появился долгожданный вид от первого лица. А в виде от третьего лица работает зум наподобие *Neverwinter Nights*. Ура!

В-третьих, существенно доработан интерфейс. Приведу лишь маленький пример. Вы подходите к закрытой двери. В левом верхнем углу появляется опция «открыть дверь». Вы подходите к двери вплотную. Появляется еще одна опция «посмотреть сквозь дверную скважину» (если такая имеется). Если дверь закрыта, вы можете достать отмычку и открыть ее. Выбор нужной опции, перемещение по инвентарю, выбор оружия и т.п. — все сделано очень грамотно.

Наконец, поговорим о косметической стороне дела — о графике и звуке. Что касается звука, то он почти готов. Осталось доработать 3D эффекты. Лично меня взяла за душу музыка в исполнении будапештского симфонического оркестра. А вот о графике пока очень сложно судить. Большинство отображаемых движком объектов все еще находятся в зачаточной стадии. Разработчики неустанно трудятся над мимикой, погодными эффектами, освещением, видом от первого лица и над многим другим. То же самое касается физической модели и AI. Я почти на сто процентов уверен, что к релизу все будет прекрасно работать и выглядеть как конфетка. А нам остается лишь немного подождать, смазать старенькую «Беретту» с глушителем и протереть прицел снайперской винтовки. Осенью нас ждет тяжелая работа. ■

Ведущий рубрики:
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ

Ведущий рубрики: Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

Delta Force: Task Force Dagger

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	NovaLogic
Разработчик:	Zombie Studios
Издатель в России:	ТС
Похожесть:	Серия Delta Force
Системные требования:	P1-300(P11-600), 64(256)Mb, 16(64)Mb 3D уск
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Не было предела моему изумлению, когда мне на стол вдруг рухнула коробка с очередным Delta Force. Лично я долго не мог уразуметь: куда подевалась маркетинговое чутье менеджеров NovaLogic? Ведь провал Land Warrior должен был отчетливо показать, насколько публика "заинтересована" в появлении еще одного Delta Force. Оказалось, что все ответы на вопросы скрываются в рекламной надписи "Fight for justice in Afghanistan!", что



приблизительно можно перевести как "Надери задницу Бен Ладну". Дальше следует приглашение поучаствовать во всем известной "Operation Enduring Freedom" в роли члена одного из десяти спецподразделений стран НАТО — здорово, уже бегу!

Самое смешное, что игра выполнена на ничуть не переработанном движке Comanche 4. Вы помните там вражеских солдат? Таки-

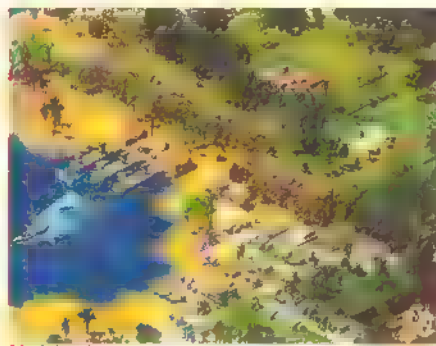
ми они и остались. Конечно, для пролета на скорости 200 км/ч над их головами они в самый раз, а вот для разглядывания в прицел — уже как то не очень. Посему игра выглядит пародией на саму себя. Ну а в остальном это все тот же Delta Force: открытые пространства, отстрел врагов строго через оптику и километровые забеги от точки к точке. 25 миссий, 30 стволов, да моджахеды кругом — что еще для счастья надо простому американцу? Коку в руку и гамбургер в зубы, разве что.

Самое интересное, что есть на диске с игрой, — рекламный ролик Delta Force: Black Hawk Down (игра создается по одноименному фильму Ридли Скотта). Это действительно многообещающий проект, получивший награду Best of E3 от многих симуляторных сайтов. И судя по ролику, заварушка в Сомали 1993-го окажется действительно интересной для многих игроков.

Как стало известно уже перед отправкой журнала в печать, игра будет локализована компанией "Snowball" как "Отряд "Дельта": операция "Кинжал".
Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 4,0

Industry Giant 2

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	IoWood Productions
Разработчик:	IoWood Productions
Издатель в России:	Руссобит М
Похожесть:	Industry Giant, Railroad Tycoon 2, Transport Tycoon Deluxe
Системные требования:	P1-300(P11 500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



жанра! Первый Industry Giant, рискнувший занять нишу легендарного Railroad Tycoon 2, оказался весьма достойным продуктом, который в этом году обрел закономерное продолжение. Понятно, что ожидать каких-либо серьезных изменений было бы глупо, но после лавины однотипных поделок с приставкой "Tycoon" Industry Giant 2 воспринимается как праздник. Ну а что еще нужно? Все возможные виды транспорта, 150 видов сырья. Мышь в руки — и начинайте строить транспортные пути, создавая свою торговую империю! Конечно, до возможностей шедевра былых времен, Transport Tycoon (Deluxe).

Industry Giant 2 явно не дотягивает, но, как я уже говорил, за неимением альтернатив. Графика по-прежнему спрытованная, но оно и понятно. А вот саундтрек пришелся по душе — очень атмосферный.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 8,0

London Racer 2

Жанр:	Аркада
Издатель:	Dev ex
Разработчик:	Dev ex
Похожесть:	London Racer, US Racer, Europe Racer, M25 Racer, Paris-Marseille Racing, Autobahn Racer 1-3
Системные требования:	P11-300(P11-450), 32(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один

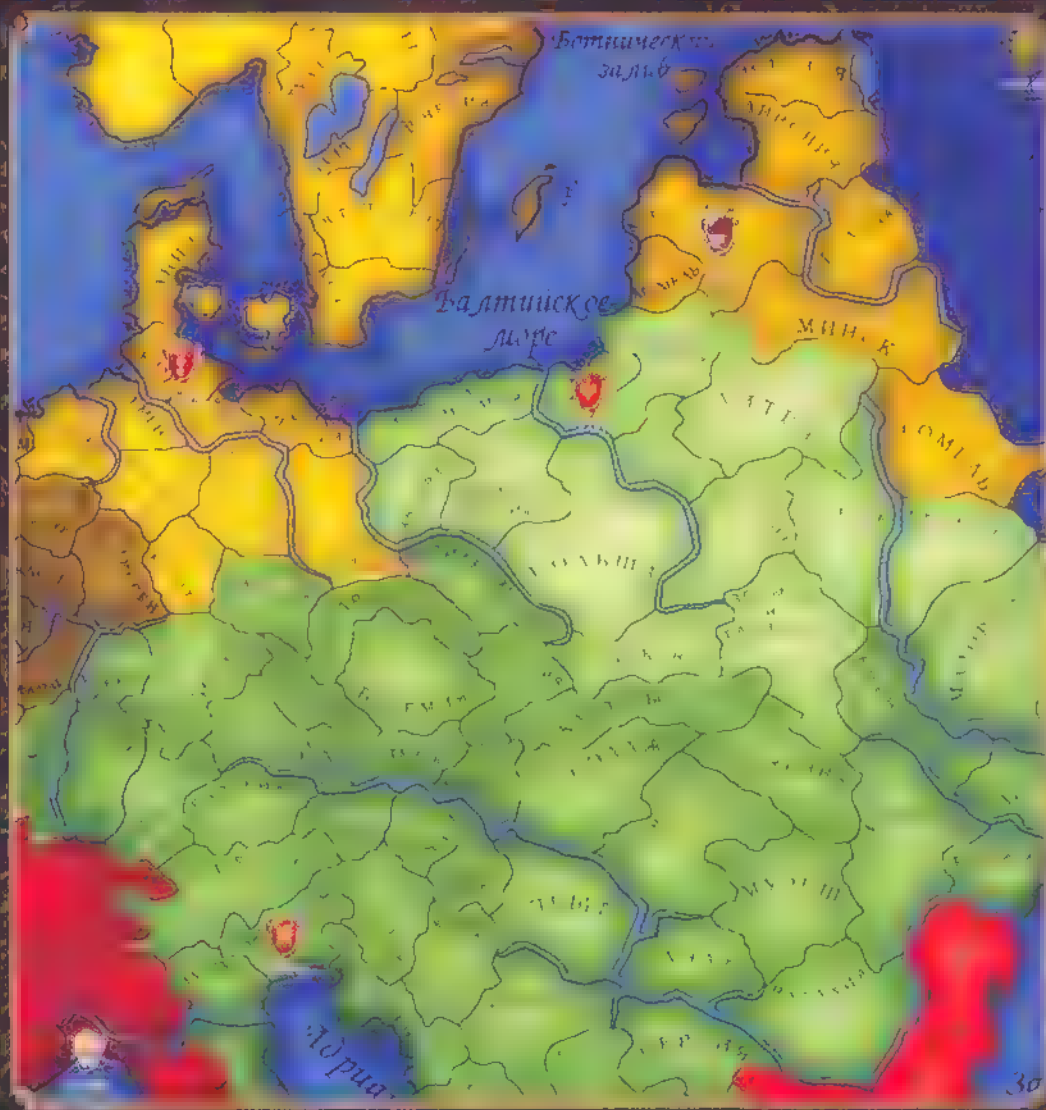
Что-то говорите? London Racer 2? Скажите, а чем он отличается от первого? Ах, машинки новые нарисовали? И вступительный ролик есть? И даже трассы?! Ууу, круто, черт побери! Помните, у вас такая игрушка была, US



Racer — мы про нее полгода назад писали? Еще помните, да? Тогда расскажите, пожалуйста, нашим читателям, чем оно отличается от London Racer 1/2? Там про Америку было? А, ну понятно. Давайте мысленно вернемся в прошлое — к началу вашей бурной деятельности.

Ваш послушный список (Europe Racer, M25 Racer, Paris-Marseille Racing,

ЕВРОПА II



Герои Меча.
И никакой Магии.

www.snowball.ru/en2

ИГРУШКИ



snowball.ru



paradox
entertainment



УЖЕ В ПРОДАЖЕ



УЖЕ В ПРОДАЖЕ II

Autobahn Racer 1-3) впечатляет! Во всех ваших играх мне особо запомнился интерфейс, а также музыка в главном меню и некоторые трассы! Не планируете ли вы в будущем создать Moscow Racer? А движок к тому времени новый напишете? Ах, к этому душой прикипели! А как же GeForce 3, новые технологии — шейдеры там, поликсельное освещение? Не интересует? Ладно. Тогда как насчет физики — на ее то появление можно рассчитывать? Ах, не знаете, о чем я. Ну хорошо, спасибо, что в глаз не дали. С нетерпением ждем новых встреч!

Рейтинг: 4,5



Matt Hayes' Fishing

Жанр:	Рыбалка
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Electronic Arts
Похожесть:	Trophy Bass 1-4
Системные требования:	P4-300(P4-450), 32(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть
Сколько CD:	Один

Горькая правда заключается в том, что любой рыбак или охотник готов с жадностью десяток пираний схватить любую поделку на любимую тему. И это прекрасно знают в Electronic Arts — иначе для чего бы они стали покупать лицензию у канала Discovery на самое популярное рыбачье телешоу "Рыбалка с Мэттом Хэйсом"? Вообще, Electronic Arts все больше и больше обрастает брендами — вспомните серии NHL, FIFA, F.A. Premier League Manager, NBA, PGA, F1, Tony Hawk's Pro Skater, Mat Hoffman's BMX и другие. Выгодно, надо думать. Причем обычно качество подобных игр растет

постепенно, а первые части представляют собой весьма печальное зрелище (PGA, F1, NBA). Предыдущая фраза полностью верна и для Matt Hayes' Fishing — игра просто сырая. Но обо всем по порядку.

Итак, сердобольный старичок ведущий, покрасовываясь во вступительном ролике, сразу предлагает перейти к делу, которое сводится к банальному отлову



рыбы на время. Нам предлагают, то и дело подергивая поплавком, заманить на крючок рыбу и, преодолев эпохальную схватку с оной (будто это не окунь, а акула кокая-то), вытащить на поверхность. В принципе, идея традиционная — но как она реализована. Водный мир больше похож на бассейн, в который напустили рыбы и бросили для разнообразия пару камней. Местные рыбы ведут себя практически одинаково, сводя всю игру к тупому "закинул-вытащил". Графически игра совсем не блещет. В общем, невообразимо скучно и дико однообразно, до еще и фотки этого гурмана Мэтта везде развешаны.

Рейтинг: 4,5

MechWarrior 4: 'Mech Packs

Жанр:	Робот-машинер
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Cybertore Studios
Похожесть:	MechWarrior 4
Системные требования:	P4 450/P4-500, 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Старичок MechWarrior 4 вовсе не собирается сдаваться под натиском невероятной красоты экшена MechAssault для Xbox, который обещает прибыть к Рождеству, и спокойно продолжает эксплуатировать рынок PC-игр.

Вернее, Microsoft продолжает, на пару с авторами великолепного аддона к MW4 Back Knight. К тому же Рождеству должен подоспеть долгожданный MechWarrior 4: Mercenaries, а уже сейчас в нашем распоряжении два тождественных Mech Pack'a Inner Sphere 'Mech Pack и The Clan 'Mech Pack ценой по \$12,9 каждый.

В Inner Sphere 'Mech Pack можно сесть за рычаги классического 80-тонника Zeus, 90-тонного монстра Highlander, 50-тонного меха ближнего боя Hunchback и 60-тонника Dragon, так любимого командующими Домом Курита. Также в аддоне была обнаружена очень красивая мультиплеерная карта Co seum, новое оружие Heavy Gauss Rifle и устройство IFF Jammer, которое создаст немало проблем приборам вражеских мехов.

В The Clan 'Mech Pack тоже четыре новых меха: 85-тонный штурмовик Masakari, 100-тонный убийца Kodak, 40-тонник Arctic Wolf и 65-тонник Cauldron Born. Также в нем есть мультиплеерная карта Factory, зажигательные ракеты средней дальности (Streak MRM) и возможность устанавливать на клановские мехи расширенную оптику (Enhanced Optics).

Символично, но размер файлов на каждом диске составляет 129Mb (см.

цену). Вообще, конечно, свинство продавать столь мизерные аддоны за деньги, хотя и не очень большие. Ей-богу, хоть бы роликов положили, что ли. Что тут скажешь, Microsoft верна своим принципам. А MW4 давно поро списать в утиль: его движок уже несколько не привлекает и без существенной доработки вряд ли сможет вызвать интерес (это я про грядущий Mercenaries).



Рейтинг: На вкус и цвет

Operation Flashpoint: Resistance

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Codemasters
Разработчик:	Bohemia Interactive
Издатель в России:	1С
Похожесть:	Flashpoint
Системные требования:	P4-450(Athlon 1GHz), 64(256)Mb, 32(128)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD:	Один



На улице поклонников Flashpoint снова пришел праздник. И не просто потому, что вышел аддон к Operation Flashpoint — давно ожидаемый Resistance. Дело в том, КАКИМ он получился. После релиза весьма удачного дополнения Red Hammer многие восприняли анонс Resistance как обычную попытку сшибить денег на популярной теме. Так вот — попытка удалась! Но при этом Bohemia Interactive вовсе не собирались халтурить и представили публике еще более сильный продукт, нежели оригинал с аддоном вместе взятые. Первое, что не по детски впечатляет, — перед нами уже вовсе не тот старый Flashpoint, в котором главной была концепция. Перед нами — полноценная игра с проработанными персонажами, лихо закрученным сюжетом и очень сильной атмосферой. Миссии, благодаря тематике Сопротивления, а, может, просто труду разработчиков, вышли на порядок интереснее прежних. Роликов и диалогов не просто много — они работают на сюжет в течение всей игры. Причем сделано все настолько стильно, настолько качественно, что подчас складывается впечатление, что ты смотришь крупнобюджетный блокбастер, снятый по сверхпопулярной книге.

В некоторых миссиях появилась возможность выбора тех или иных действий, которые напрямую влияют на дальнейшее развитие событий. И не забывая, что мы теперь не в армии — все пушки придется добывать на поле боя и бережно хранить от миссии к миссии.

Графический движок серьезно подлатали, и он действительно засверкал новыми красками. Срозу бросаются в глаза новые текстуры, красивая вода и гусеницы танков, еще более грациозно меняющие свои очертания в строгом соответствии с ландшафтом. Появилось очень много новых объектов и, что немаловажно, гражданских. На острове Ногово (площадь в 100 квадратных километров) раскинулись несколько масштабных городов (не таких больших, как хотелось бы, но если вспомнить оригинал). На улицах появились мирные граждане, автобусы и полиция. Отлично сделанные деревья украсили ландшафт, появились мосты. Русские солдаты стали лучше говорить на родном языке, а новые музыкальные композиции на порядок качественнее старых (сказывается возросший бюджет). В общем, продолжать можно бесконечно.



Есть новая техника и оружие. Вот полный список: FN-FAL, HK G3A4, UZI, Tokarev T33, CZ75, Skorpiol Sa61, Glock 17, Beretta 92F, V-80, Jawa 254, Skoda SM-11 и Police Jeep. Основным лакомством здесь является вертолет B-80 — прототип всем известного Ка-50. Почему прототип, думаю, всем понятно (год-то у нас 1985-й), а вот то, что он обладает оптикой, будет для многих приятным сюрпризом. Также нельзя не отметить появление в игре пистолетов. Сюрприз для любителей самостоятельности: редактор серьезно доработан — теперь он отображает текстуры, появилось много полезных фишек и т.д. и т.п.

Называть Resistance простым однопользовательским языком не поворачивается — и на и до звания полноценной игры он все же не дотянул. Идеи те же, как и в оригинале. Что же касается локализации, то ею занимается фирма "IC". Как версия Resistance от "IC" подружится с оригинальной версией от "Буки" — пока неизвестно.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 10,0

Operation Blockade

Жанр:	Аркада
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Scream ing Games
Похожесть:	Все Beach Head, Paratrooper
Системные требования:	P1-450/P11 500; 64/128Mb; 16/32Mb 3D цех
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Что ни говорите, а есть вечные игры. Сколько бы раз их ни клонировали, сколько бы новых частей ни делали — в них всегда будет приятно играть. Ну, как в тетрис, например. И Infogrames хорошо это понимают, регулярно выпуская все новые и новые римейки классики. Самое главное, что здесь требуется — качественно выполнить работу. И пока что у них получается. В прошлом номере вы могли лицезреть рецензию на свежескрашенный Pac-Man, в этом — обзор римейка классического Paratrooper.



Нет, танков не будет. Но зато десантных катеров, крейсеров и бомбардировщиков с истребителями хватит минимум на пятилетку. Для уничтожения каждого типа врагов предусмотрено своя пушка. В умственном использовании оружия и заключается вся сложность геймплея: пальнул из пушки — потопил транспортный корабль, быстро переключился на зенитку — сбил самолет и т.д. Постепенно сложность игры возрастает, а в миссиях появляются иные задачи, нежели kill'em all! Впрочем, особым разнообразием они тоже не отличаются — например, "потопи все транспорты". В общем, просто и дико увлекательно. Привыкание гарантировано, побег невозможен. И не будем забывать про мультиплеер.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 8,0

The Sum of All Fears

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	Ubisoft Entertainment
Разработчик:	Red Storm Entertainment
Издатель в России:	Puccinobit-M
Похожесть:	Ghost Recon, Rainbow Six
Системные требования:	P11 450/Atlon 1600; 64/256Mb; 32/64Mb 3D цех
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Фирменная лень разработчиков Red Storm может сравниться лишь с тем интересом, который вызывают их продукты у публики. Давние друзья Тома Кланси всегда славилась привычкой выпускать несметное количество однопользовательских хитов. И вот странность — недавний хит Ghost Recon обзавелся всего одним дополнением! Но рано радоваться — Red Storm справедливо подумали, что куда выгоднее выпускать новые игры, нежели однопользовательские. А тут еще подоспела экранизация более чем известного двухтомника Тома Кланси "Все страхи мира" с бюджетом в 68 миллионов зеленых и сборами в 300 этих же миллионов. Занятный политический триллер про отважных террористов, жажнувших в одном из американских сортиров атомную бомбу не первой свежести с целью поспорить США и Россию, — чем не повод для игры? Впрочем, сделать Ghost Recon на основе сюжета этого фильма (книги) довольно сложно. Поэтому игра представляет собой самый настоящий Rainbow Six на обновленном движке. Вернее, некий гибрид Rainbow Six и Ghost Recon, причем



напрочь лишенный лучших черт этих двух игр. Из концепции R6 вырезали планирование миссий, а у Ghost Recon отняли развитие персонажей.

Наша задача, таким образом, сводится к прочтению брифинга, выбору комплекта вооружения (именно комплекта — отдельные стволы в ассортименте не

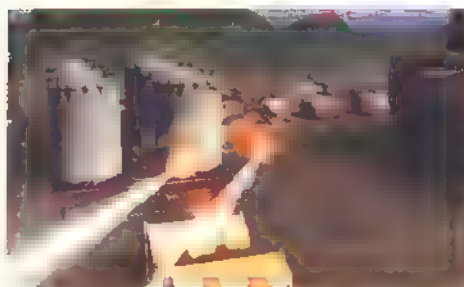
представлены) и черепашему забегу по уровню с целью выполнить задание. Последние ничем от оригинальной R6 не отличаются — замочить всех и освободить заложников, замочить всех и потырить документы, просто замочить всех, незаметно поставить жука и т.д. и т.п. 11 уровней, 15 стволов и возможность играть по сети в кооператив. В целом, марка качества выдержана, играть все так же интересно и увлекательно. Поклонникам Rainbow Six посвящается! Для справки: премьера фильма в России состоится 17 октября.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 8,0

Локализация

Враждебные воды (Hostile Waters: Antaeus Rising)

Жанр:	Экшен-стратегия
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Rage Games
Издатель в России:	новый Диск/Медиа-Сервис 2006
Похожесть:	HomeWorld, Battlzone
Системные требования:	PII-450(PIII-500), 32(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Вест о локализации Hostile Waters: Antaeus Rising согрело мне душу. Это практически никем не замеченная, но от этого не менее выдающаяся экшен-стратегия о-ля BattleZone давно и прочно обосновалась в списке моих любимых игр. В обзоре лучших игр прошлого года

Hostile Waters была причислена нами к лучшим "нехитам" и номинирована на чертову уйму мест в других категориях. И было за что: достойная графика, интересные геймплей, оригинальные находки, приятная музыка, отличная атмосфера и классный сюжет за авторством известного английского автора комиксов Уорена Эллса. Не говоря об известных английских актерах, подаривших свои голоса главным героям игры. Кстати, об актерах. Несмотря на довольно качественный перевод, приблизиться к оригиналу отечественные мастера голоса так и не смогли. И игра от этого много потеряла. Впрочем, перевести Hostile Waters и ничего при этом не потерять практически невозможно. Так же, как в случае с Anachronox.



Рейтинг игры: 8,5

Оценка за локализацию: 7,0

Периферия (RIM: Battle Planets)

Жанр:	Пешаговая стратегия
Издатель:	Fishbark Interactive
Разработчик:	Trionda
Издатель в России:	IC
Похожесть:	Battle Isle
Системные требования:	PII-450(PIII-500), 32(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Перед нами локализация RIM: Battle Planets — пешаговой стратегии, обзор которой вы могли лицезреть на страницах пятого номера за этот год. Постоянные читатели помнят, что игра пришлась мне по душе, особенно сильным сюжетом и атмосферой. Но в силу невероятно устаревшей графики RIM получило всего 6,5 баллов. Локализация получилась на пять с плюсом — отлично

подобраны голоса, весьма грамотно сделан перевод, а шрифты очень похожи на оригинальные. По-прежнему рекомендую попробовать всем, кто не обращает внимания на графику.

Рейтинг: 6,5

Оценка за локализацию: 10,0

Темная Планета (Dark Planet: Battle For Natrolis)

Жанр:	RTS
Издатель:	Ubi Soft Entertainment
Разработчик:	Edg es
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	StarCraft
Системные требования:	PII 450(PIII 600), 128(256)Mb, 16(64)Mb 3D уск
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

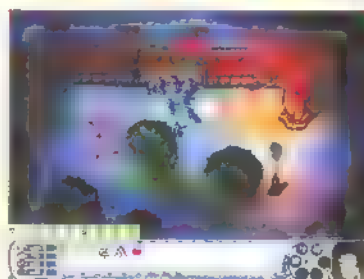
Не успели мы опубликовать рецензию на оригинальную Dark Planet: Battle For Natrolis, как подошла локализация от отечественного издателя "Руссобит-М". Средняя по замыслу, но симпатичная по реализации RTS получила практически безупречный перевод.

Рейтинг: 5,5

Оценка

за локализацию:

10,0



Тропико: Райский Остров (Tropico: Paradise Island)

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	Take 2 Interactive/GOD Games
Разработчик:	PopTop Software
Издатель в России:	IC
Похожесть:	Тропико
Системные требования:	PII 300(PIII-500), 64 256 Mb, 16(32)Mb 3D уск
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два

Оригинальный Tropico просто-таки всколыхнул игровую общественность, но однок Paradise Island слишком долго искал дорогу к прилавкам магазинов и принес слишком мало новшеств. В "IC" решили не издавать дополнения отдельно и выпустили сразу двухдисковый комплект, состоящий из оригинала и аддона. О смысле такой хитрой операции, думаю, распространяться не стоит — и так примете. К переводу же претензии нет ни малейших.



Рейтинг: 9,0

Оценка за локализацию: 10,0

«Программисты позволили себе
использовать много новшеств,
которые делают игру
разнообразнее и еще сложнее»

Computer Bild Spiele 4/2002

«Первое впечатление об игре:
Очень хорошо! Даже образцово!
Неосомненная любовь к деталям
это замечательная стратегическая игра»

Kraut Gaming Network 05.03.02

ПРОТИВОСТОЯНИЕ IV

«Множество новых юнитов,
еще больший реализм и в графике
и в геймплее предлагает эта игра»

PC Professional 3/2002

«Солидное вступление, солидная
презентация и уж точно солидная
стратегия. Надежды на 'Sudden
Strike 2' действительно высоки»

ИГРОВОЙ

cdv
www.cdv.de

РУССОБИТ-М
ПРОЕКТ - МУЛЬТИМЕДИА

©2002 CDV Software AG. ©2002 «Руссобит-М». По вопросам отправки заказов обращайтесь в
отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit.ru
адрес: Интернет: www.russobit.ru телефон технической поддержки: 212-2700



Тень Зорро (The Shadow of Zorro)

Жанр:	Stealth-Action
Издатель:	Cryo
Разработчик:	In Utero
Издатель в России:	IC
Пожесть:	Frank Herbert's Dune
Системные требования:	PII-300(P1-450), 32(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Локализация The Shadow of Zorro вышла не просто поздно. Так уж получилось, что по всем фирмам, принимавшим участие в создании оригинальной игры, давно отпели поминальную. Сначала сдала позиции In Utero, а совсем недавно и великая халтурщица последних лет (увы, но так оно и есть) Cryo объявила о закономерном банкротстве. Что же касается ло-

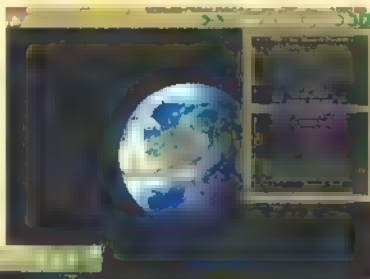
кализации, то она выполнена на традиционном для Nival высоком уровне. Прочитать обзор оригинала вы могли в одном из предыдущих номеров "Мании". А если не читали — повторю еще раз: игра страшна, как смертный грех. Если покупать, то только ради возможности услышать родную речь в исполнении Зорро.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 5,5
Оценка за локализацию: ■■■■■■■■■■ 10,0

Раскол Галактики (StarShips Unlimited 2: Divided Galaxies)

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Matrix Games
Разработчик:	ApeZone
Издатель в России:	Акелла
Пожесть:	Master of Orion
Системные требования:	PII-300(P1-450), 32(64)Mb, 4(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Хорошая локализация довольно удачной вариации на тему Master of Orion — StarShips Unlimited 2: Divided Galaxies, о которой мы недавно писали. Напомним, что игра создана всего лишь одним человеком и отличается от своих сородичей скрупулезным подходом ко всем хозяйственным



мелочам. В игре очень много текста, и его грамотный перевод многократно повышает интерес к игре у не разбирающихся в английском языке людей.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 7,0
Оценка за локализацию: ■■■■■■■■■■ 10,0

Месть Навизатора (Ploing 2)

Жанр:	Аркада
Издатель:	Suricate Software
Разработчик:	Suricate Software
Издатель в России:	Акелла
Пожесть:	Ploing
Системные требования:	PII-300(P1-450), 32(128)Mb, 8(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Игра со столь интригующим названием есть не что иное, как локализация малоизвестной аркады Ploing 2. Главный герой Питер Пойлот — владелец ракеты типа "я такую в детстве рисовал" — при полете к месту назначения имел неосторожность застрять. Причем застрять там, где даже джедаи не тусуются — то есть не просто где-то далеко-далеко, а совсем далеко-далеко-далеко. Причина банальна — наш



герой просто забыл заправить баки. И теперь ему предстоит пройти 50 уровней, дабы, постоянно дозаправляя свою космическую торпеду, добраться-таки домой, к бабушкиным пельменям. Уровни представляют собой набор сильно



замаскированных классических аркадных и логических игр (арканоид, моджонг и другие). Основная сложность заключается в том, что игрок идет на время — кто не успеет тот начинает сначала. В целом, довольно оригинально, добротно и увлекательно. Что касается перевода, то текст тут не так много (аркада, как вы знаете), чтобы рассчитывать на появление хоть каких-нибудь ошибок.

Рейтинг: ■■■■■■■■■■ 6,5
Оценка за локализацию: ■■■■■■■■■■ 10,0

Доходный дом (Hotel Giant)

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	JoWood Productions
Разработчик:	Eight Software
Издатель в России:	Акелла
Пожесть:	Airport Inc., The Sims
Системные требования:	PII-300(PII 500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Тусовки продолжают поступать на рынок. Hotel Giant — самый теплый уже локализованный. Естественно, ничего нового в жанре уже не уви-



деть — просто используются не затронутые другими разработчиками темы. На этот раз нам предлагают взять управление курортным отелем и повысить его статус с элитной ночлежки для бомжей до заветных пяти звезд. Игра очень напоминает Airport Inc. — даже своим движком. Сначала мы обустроим отель по минимуму (на большее денег нет) и

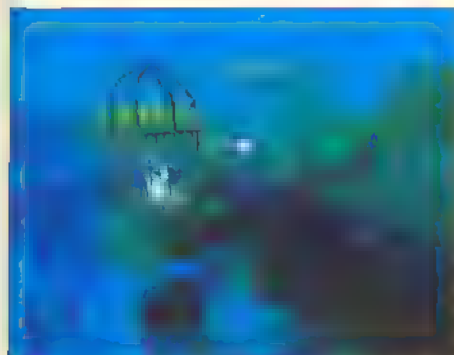
начинаем обслуживать первых посетителей. И вот тут авторы попали в копкон избранной темы. Посмотреть мнение посетителя о вашем отеле/аэропорте/больнице/парке — весьма стандартная вещь для всех The Sims'ов. Но в тесных рамках отеля она превращает всю игру в некоторое подобие невидимых мною The Sims. Ведь здешние посетители вовсе не будут кричать, что недовольны какими-то там очередями — они будут предъявлять вполне конкретные претензии: "А где у меня в номере сортир?!" Вот и получается он... этот The Sims. В остальном, как уже говорилось, ничего особенного. Получаем доход, улучшаем отель — получаем еще больший доход. Формула неизменна. Русскоязычные поклонники The Sims'ов в восторге — перевод достойный. Не-поклонники равнодушно проходят мимо.

Рейтинг:  7.5

Оценка за локализацию:  9.0

Бесконечная история: В поисках волшебного амулета (Auryn Quest)

Жанр:	Puzzle Adventure
Издатель:	Discreet Monsters
Разработчик:	Discreet Monsters
Издатель в России:	Akenna
Пожесть:	Отчасти American McGee's Alice
Системные требования:	PI-450(P1-500, 64/128)Mb, 16/32Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один




Вот такое длинное название придумали в "Акелле" для локализации Auryn Quest — довольно интересной авантюры с примесью паззлов по книге Михаэля Энде "Бесконечная история". Обликом и сутью игра отчасти напоминает Alice имени товарища McGee — сплошной сюрреализм и головоломки (аркадные и не очень). Правда, врагов

метровым тесаком полосовать не нужно (игра все же для детей), но по духу близко. Графика приятная, также как и музыка. В общем, для детей — в самый раз. Да и хороший перевод полностью способствует погружению в мир "Бесконечной истории".

Кстати, всегда советую осматривать внутренности дисков от "Акеллы" — там зачастую можно обнаружить релики будущих проектов. Например, на этом расположился релик довольно интересного проекта Another War — RPG а ля Baldur's Gate, действие которой происходит во времена Второй мировой войны.

Рейтинг: Для детей

Оценка за локализацию:  10.0

Team Factor


Жанр:	Тактический шутер
Издатель:	Brightstar Entertainment/Singularity Software
Разработчик:	7FX
Издатель в России:	New Media Generation
Пожесть:	Counter Strike
Системные требования:	PI1 500(Athlon 1.4GHz), 64/256Mb, 16/64Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Появление на рынке еще одного киллера Counter-Strike вряд ли способно вызвать сильное удивление. А вот локализованный киллер CS — это своего рода уникам. Team Factor, наверное, самый амбициозный проект, поклевивший на лавры сверхпопулярного экшена. Ребята из 7FX подошли к делу основательно: вместо двух команд появились целых три. Каждая со своими задачами, зависящими от конкретной миссии — а их 12 штук, и проходят они в разных частях света. Игроков разделили на классы (снайпер, солдат, разведчик и т.д.), а видов оружия и предметов экипировки "сочинили" больше сорока. Плюс ко всему ввели элементы RPG (присутствует ряд характеристик, растущих по ходу игры) и написали неплохой AI для ботов.



В общей, идеи грандиозные. Что же касается реализации. Графический движок не превосходит, а, возможно, даже уступает последней версии CS. Текстуры подобраны небрежно, зато дизайн уровней хорошо выверен — образно говоря, они сбалансированы (впрочем, как и в CS). Но достигнет ли Team Factor той же популярности, что и Counter-Strike — большой вопрос. Учитывая опыт предыдущих CS-киллеров, можно предположить, что вряд ли. Ведь привлекательность Counter-Strike именно в его простоте и понятности для любого, даже очень юного игрока. А станет ли народ играть в более концептуально сложную игру — его личное дело. Что касается NMG, то свою работу по переводу игры они выполнили достойно. Теперь дело за народом.

Рейтинг:  6.5


Оценка за локализацию:  10.0

Worms: Полный боекомплект

Жанр:	Worms
Издатель:	Ubisoft Entertainment
Разработчик:	Team 17
Издатель в России:	Руссобит-M
Пожесть:	Worms
Системные требования:	PI1-300(P1-450), 64/128Mb, 4/16Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD:	Два

Компания "Руссобит-M" приготовила всем поклонникам червяков в нашей стране настоящий подарок! Worms 2, Worms Armageddon и Worms World Party теперь можно приобрести в одном DVD-боксе и полностью на русском языке! Такой боекомплект и купить не жолко, и подарить не стыдно. А главное — в нем нет этих противных Worms Blast.

Рейтинг:  9.5

Оценка за локализацию:  10.0



WarCraft III: Reign of Chaos

Я помню, как маленький отряд во главе с Логаном драмы и смерти в мрачном подземном лабиринте, заваленном колючими иудейскими бутылками.

Я помню, как Орgrim Духишник собирал арков перед началом войны, и бесчисленные зеленые орды катились волной по землям Азерота, оставляя за собой выжженное пустыня.

Я помню, как герои Альянса прошли лавовый черт ужалый мир Дреенора, чтобы уничтожить Темный Портал и предотвратить новую интервенцию.

Я все еще помню предвкушение драмы, когда Ульрих и Логан вступили в битву за Черную Скелю.

Вспомню

Кузнецы нашего счастья

Начало продаж WarCraft III в США ознаменовалось нашествием сотен фанатов на магазины. Они приходили ночью и стояли в очереди хвост которой скрывался за углом. Некоторые брали по четыре коробки — с изображением людей, орков, ночных эльфов и нежити. Некоторые по пять — то, что я назвал, плюс Collector's Edition, где лежали все предыдущие части WarCraft. Потом они мчались домой и играли, играли. До тех пор, пока не подали замертво прямо за компьютером, не в силах справиться с железной хваткой Морфея Раздвинувшийся от впечатлений мозг смешивал краски в произвольных пропорциях, и во сне они видели, как Гром Адский Крик вспарывал брюхо королю Теренасу, а принц Артас топил в магическом фонтане демона Маннорота. Но Морфей отключивал на дневной перекур, и все вставало на свои места. Артас убивал собственного отца, а Гром последним в своей жизни ударом рассекал могучую грудь Маннорота. И снова вертелась страшная карусель войны: люди, орки и ночные эльфы слепя истребляли друг друга, не ведая, что им предстоит объединиться против общей напасти и потушить черное пламя Пылающего Легиона.

Они там в Америке тоже будут помнить. И вы будете. "Я всегда был фанатом сюжета WarCraft, но теперь я его роб". Это цитата с одного из сайтов. Третий том эпической саги читается на одном дыхании. Он написан

мастерами. Мастерами во всем: в сюжете, геймплее, дизайне и графике. Может быть, они не все сделали так, как вы хотели.

Но они все сделали так, как надо.

Сказки Эшенвейльского леса

ингл-кампания WarCraft III прикована к сюжету пудовыми цепями. Мир real-time стратегий еще не видел столь сильной и динамичной истории, рассказанной в диалогах и скриптовых роликах. Они там в Blizzard сначала возводили сюжет, а потом приделывали к нему миссии. Получилась сказка. В прямом и переносном смысле. Голливудская, конечно, с немного чепухой кандавкой, но тем не менее. Никто и не надеялся услышать тут повесть в духе Рэя Бредбери или Эдгара По.

Роб Пардо в одном из интервью открыл генеральную линию партии: "Мы хотим, чтобы игроки говорили о персонажах WarCraft III точно так же, как говорят о джедаях зрители после просмотра очередной серии "Звездных войн". И заговаривают, ей богу. Уже говорят. Скоро Медивха станут узнавать на улицах, а у Тролла будут брать интервью. Скажите, пожалуйста, как вам пришло в голову идея объединить орочьи кланы?" "Ну, орки ведь не всегда были такими кровожадными созданиями. какими их представляли люди. До того как нас поработили демоны Пылающего Легиона, мы были вполне мирными парнями." И так далее.

В WarCraft III четыре больших кампании, по одной за каждую расу,

Жанр:	RTS с элементами RPG
Издатель:	Blizzard
Разработчик:	Blizzard
Издатель в России:	SoftClub
Локализация:	SoftClub
Похожесть:	Серия Warcraft
Необходимо:	CPU 400MHz, 128Mb, 8Mb 3D уск.
Желательно:	CPU 800MHz, 256Mb, 32Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один
Сайт игры:	www.blizzard.com/war3/



▲ Явление Архимонда Кел'Тузаду. Утверждение карпатца.

плюс маленькая интродукция из двух миссий (она же начальная часть кампании за орков). В предыдущих частях саги все было неоднозначно: мы выигрывали сначала за людей, потом за орков. И непонятно, кому в итоге досталась полногрудая блондинка победа. Здесь же одна кампания является логическим продолжением другой. Все они складываются в единую винтовую лестницу сюжета, на вершине которой нас ждет кульминация: три союзные расы готовы в бою доказать демонам, что время Сумерек Мира еще не пришло.

Миссии идеально вписываются в структуру сюжета. Малейшие признаки скуки расстреливаются на месте постоянной сменой декораций и кру-

тыми изломами сторилейна. Нам больше не надо "убивать их всех". Нет никакого последнего алиена. Брифинг ставит задания четко и лаконично: добраться до портала, перебить охрану, свернуть шею демону, добыть диковинный меч. Конечно, в половине случаев все равно приходится выкашивать подчистую базу врага (а иногда и несколько). Но как все обставлено! В течение миссии герой может уничтожить собственные корабли или превратиться в жуткого демона, друзья и враги — поменяться местами, а воины вашей расы — обратиться против вас.

Никогда не забуду, как Гром Адский Крик в припадке боевого безумия раз за разом шел на укрепление людей во главе маленького отряда



▲ Тралл в сопровождении свиты встречается с Пророком.



▲ Пророк, а? Такой отряд Abomination способен вывести небольшую базу.



▲ В Warcraft III превращение Иллидана. Что из него в итоге получится — лучше посмотреть в игре.

Его убивали, а он возрождался на Алтаре Шторма, собирал войско и опять шел. Ненависть берсерка, достойная жалости. А потом, испив крови демонов Маннорота, оборвал вечную жизнь полубога Сенариуса, который сам вышел на бой, чтобы изгнать орков со своей земли.

Но забуду, как содрогалась земля под ударами метеоритов и как, вспахав грунт, они тут же превращались в каменных inferнальных големов — и те шли громить укрепления людей и орков. И как сражен был дредлорд Тихандриус рукою Иллидана по прозвищу Ярость Шторма, который уничтожил череп Гал дана и тем самым сгубил свою душу, не выдержав искушения невиданной темной силой.

Как и раньше, традиционные миссии перемежаются чисто тактическими. Герой во главе небольшой отряда блуждает по лабиринтам древних пещер и сражается с трехметровыми пауками и диковинными сухопутными осьминогами. Цель — освобождение всеми забытого узника или контакт с загадочным Пророком, которому взбрело в голову назначить общий сбор в самом дальнем склепе подземного обихода.

Но все это было бы не так весело, если бы не побочные (они же "опциональные") квесты. Встретил NPC, помоги ему. Он в долгу не останется. Герой поднаберется опыта и получит в награду ценный приз либо могучих союзников. Кроме того, обычно на карте есть несколько нейтральных зданий, где можно затариться магиче-

ским варевом типа Potion of Mana/Health и свитками с заклинаниями атаки/защиты. В ассортименте некоторых лавок присутствует даже самый настоящий Scroll of Town Portal. Бывают чертовски полезны магазинчики гоблинов — там любой желающий может купить связку подрывников или транспортный цеппелин. Словом, обещанная ролевая жилетка проглядывает из-под тяжелой кольчуги традиционной RTS. Революции, конечно, не случилось, да и вряд ли кто-то в нее верил всерьез. Но отличия Warcraft III от прочих real-time стратегий достаточно радикальны, чтобы задуматься о новом жанре.

Реконструкция идеалов

Первое из них — это полностью переписанная тактическая картина. На переднем плане, заслоня собой базу и юниты, стоит герой. Это ваша главная боевая единица. Не скажете, что без героя в игре делать нечего, но в его отсутствие пришлось бы туговато. Он получает квесты, собирает артефакты и растет в чинах. В бою герой незаметно — он владеет самыми мощными заклинаниями и обладает самой длинной линией жизни. Орк Тралл усилием мысли материализует из воздуха пару свирепых волков и насквозь прожигает врагов цепной молнией. Принц Артас после перехода в язычество овладевает знакомой по Warcraft II магией Death Coil. Свеже-воскрешенный некромант Кел'Тузад воюет орудием перешедшей отсюда

же Death and Decay. Эльфийка Ти-ренд кастует сову-разведчика. Фурион Ярость Шторма умеет оживлять деревья, а его многогранный брат Иллидан в бою окружает себя энергетической аурой, лихо отщелкивающей хит-пойнты от полосы здоровья находящихся рядом врагов. В предпоследней миссии за ночных эльфов он в одиночку вынес всех "нейтральных" монстров и при небольшой поддержке разгромил главную базу нежити. Героя очень хорошо запускать в разведку, если нет других средств. Герой, кроме прочего, может служить щитом в бою с двумя-тремя мощными врагами. Пока те пытаются обнулить его лайф-бар, ваши стрелки могут спокойно обрабатывать их с безопасного расстояния. Если вашего героя все же так угробили, его можно воскресить в Алтаре — разумеется, за личную сумму.

Второе по очереди, но не по важности новшество — введение в игру так называемого Upkeep. Это ограничение на количество юнитов, которые вы можете произвести. Работает следующим образом: чем больше у вас юнитов, тем меньше вы добываете золота и леса. Low Upkeep позволит получать 7 единиц золота за одну, к примеру, ходку пеона, а при High Upkeep установливается планка 3 единицы. Несмотря на это, из шахты по-прежнему убывает по 10 единиц золота. Поэтому содержать большую армию невыгодно, и вы приучаетесь ценить каждый юнит. Приходится развивать ту часть моз-

га, которая отвечает за тактические навыки, беречь воинов и выводить раненых с поля боя. В сингл-компании эта необходимость не столь сильна, но мультиплеер, даже в игре против компьютера, все расставляет на свои места.

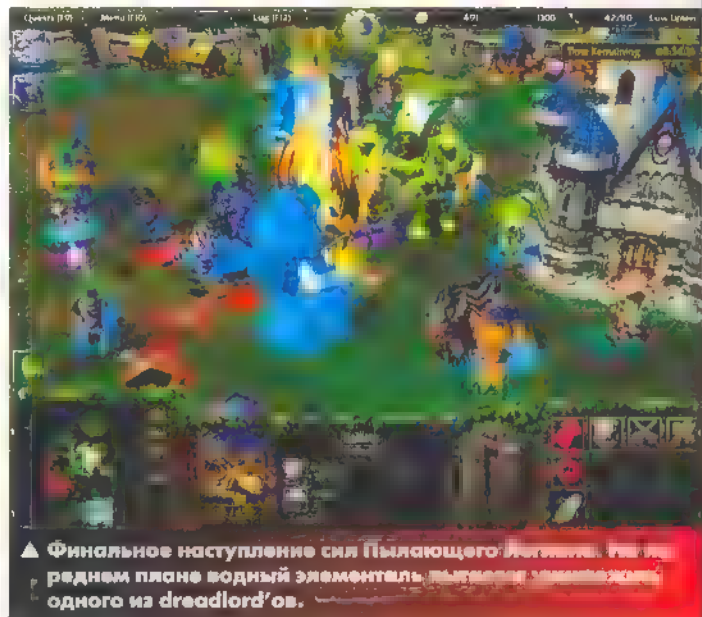
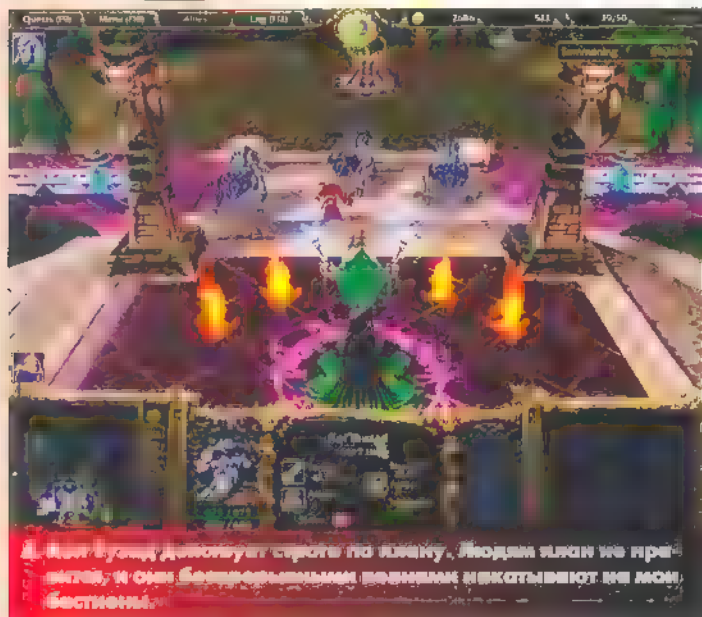
В Warcraft III нет смысла создавать разномастные армии из всех юнитов, какие только представлены в ассортименте. Эффективно действуют небольшие отряды хорошо проапгрейженных бойцов. Несколько мастеров ближнего боя, несколько стрелков, пара спеллкастеров и герой — в таком составе на раз выносятся все отбившиеся от базы враги. Ну а для атаки на фортификации приглашаем катапульты — и при соблюдении основных тактических канонных успех у вас в шляпе.

И все за одного

Традиционное количество рас на одну RTS растет с каждой новой стратегией от Blizzard. После StarCraft стало модным делать стратегии с тремя расами, а теперь, видимо, стоит ожидать вала кланов с четырьмя противоборствующими сторонами. Правда, Blizzard все еще остается единственным разработчиком, способным грамотно сбалансировать всю эту катавасию (само собой, не без помощи армии фанатов). Конечно, было бы опрометчиво делать окончательные выводы, не отыграв пару недель в мультиплеер. Но судя по тому, что игроки еще со времен беты вовсю режутся на Battle.net, баланс в Warcraft III очень даже присутствует — да и было бы странно, получишь иначе. Пусть не идеальный, но непрерывно поступающие отзывы и пожелания стратегов помогут сделать его отточенным, как лезвие бритвы. Уже сейчас многие предсказывают Warcraft'у участь прямого наследника StarCraft и в ближайшем будущем — доминирующей киберспортивной RTS.

Расы и в самом деле различаются не меньше, чем старкрофтовские. Люди и орки сильно изменились со времен второго Warcraft. Переработан институт спецспособностей — к примеру, футмены овладели способно-





стью Defend (щит перед собой, меч сбоку), а рыцари лишились права становиться паладинами и изучать магию против нежити. Лучников сменили гномы с дотопными ружьями. Гирокоптер несет на борту бомбы, коими щедро потчует врагов. Появился паровой танк, пригодный для транспорта и осады, зато исчезла катапульта. Вместо магов у людей теперь два вида спеллкастеров — Sorceress и Priest. Как и у всех прочих рас, собственно

Орду покинули гоблины, зато после некоторых событий к оркам присоединились минтавры — эти могучие бойцы ближнего боя пришли на место огров. Здания орков научились выпускать защитные шипы. Принципиально изменилась их магическая система — всякие некроманты теперь играют на стороне нежити, а магией орков занимаются шаманы, умеющие, кроме прочего, кастовать Bloodlust в автоматическом режиме. Спеллкастер поддержки, Witch Doctor, на высшей ступени апгрейда обучается использовать Healing Ward — этот предмет, напоминающий посох, втыкается в землю, и вокруг него все дружественные юниты начинают поправлять здоровье. Очень удобно пользоваться им прямо в бою, кстати.

Знакомство с нежитью и ночными эльфами так и вовсе полно сюрпризов. Нежить напоминает зергов тем, что может

возводить здания только на загаженной почве, но в остальном это абсолютно новая, доселе невиданная раса. Золото нежить добывает с помощью аколлитов, застывших с возведенными руками у шахты, а чтобы получить здание, достаточно лишь инициализировать его "постройку" — и все, аколлит может скользить дальше по своим делам, а здание появится само. Зиккураты ("фермы") нежити после апгрейда начинают выполнять функцию защитных башен, а добытчики леса и по совместительству дешевое пушечное мясо — гномы — могут восстанавливать здоровье за счет пожирания трупов. Конечно, присутствует фирменная магия воскрешения мертвых, кастуемая некромантами. Кстати, именно за счет этой черты раса считается сильнее прочих среди игроков в мультиплеер. Так оно и есть — в горячем бою некроманты обеспечивают постоянный приток свежих сил. Пусть скелетики хрупки и недогловечны, но десяток свежих бойцов в переломный момент могут решить исход битвы.

Ночные эльфы — самая, на мой взгляд, необычная раса. Их здания представляют собой деревья, способные при необходимости перемещаться и вращаться в землю на новом месте, а также дубасить врагов суковатыми конечностями. Ночные эльфы не рубят лес — поставка древесины осуществляется с молчаливого согласия деревьев при помощи wisps — "светлячков". Они же добывают и золото, зависнув около оплетенной ветвями шахты. Основные бойцы ночных эльфов, Druids of Claw, умеют превращаться в огромных и очень злых медведей, а их спеллкастеры — Druids of Thorn — могут в момент обернуться стаей птиц и быстро преодолеть большое расстояние. Им подвластна стихия воздуха, и с помощью

магии Cyclon они умеют нейтрализовать врагов, подвесив их в надземной в кружащемся смерче.

Это рок

По заявлениям некоторых авторов, графика WarCraft не столь хороша, как хотелось бы — но лично у меня нет ни малейшего желания к ней придирается. При максимальном удалении камеры картинка чертовски красива. В прибрежные камни ударяет прибой, вздымая водяную пыль. Над лугами парят птицы, в лесу бегают олени. Елки растут, пальмы тоже. Речки текут. Холмы возвышаются. Флаги рекут. Что еще нужно для счастья?

Спецэффекты — заглядение. И молния, и огонь, и вспышки, и энергетическая аура вокруг героев. Пусть на юниты ушло меньше полигонов, чем на модели в Morrowind — но если вас это беспокоит больше, чем меня, играйте на здоровье в свой Morrowind. Даже в горячке боя вы ни за что не перепутаете друида с драконом, а значит, свою главную задачу дизайнеры выполнили.

Скриптовые ролики выполнены безупречно — и по замыслу, и по режиссуре, и по съемке. Поскольку они сделаны на движке игры, то без труда переходят в геймплей и обратно. Любопытного смотреть.

Камеру можно приближать и крутить, но это так, для скриншотов. Играть все равно надо при виде сверху. Звуки фирменные, варкрафтовские. "Заг-заг" сохранился. Обойма реплик у каждого юнита тоже имеется. Отечественная компания SoftClub вылезла из кожи вон, чтобы издать локализованную версию почти одновременно с английской. Были приглашены крайне профессиональные актеры. Русификация происходила под личным патронажем Blizzard непосредственно в Ирландии. Что у них получилось — узнаете из мини-обзора в следующем номере.

Но вот музыку в Blizzard упростили

напрочь. Где те бодрящие боевые марши из второго WarCraft? Вместо них слышны заунывные мелодии непонятного происхождения. Вероятно, они должны создавать атмосферу, но они ее не создают. Поэтому рекомендую заменить их на ту музыку, которая вам нравится, хотя бы даже и на треки WarCraft II. Благо, сделать это не сложно.

Интерфейс бесподобен. В нем есть даже те опции, о которых вы не мечтали — но раз попробовав, уже не сможете обходиться без них.

Новому WarCraft'у гарантирован шквалый успех. Собственно, он уже пришел. В чем, между нами говоря, никто и не сомневался. Если вы еще не — ступайте в магазин за коробкой. Деваться некуда. От судьбы не уйдешь. ■

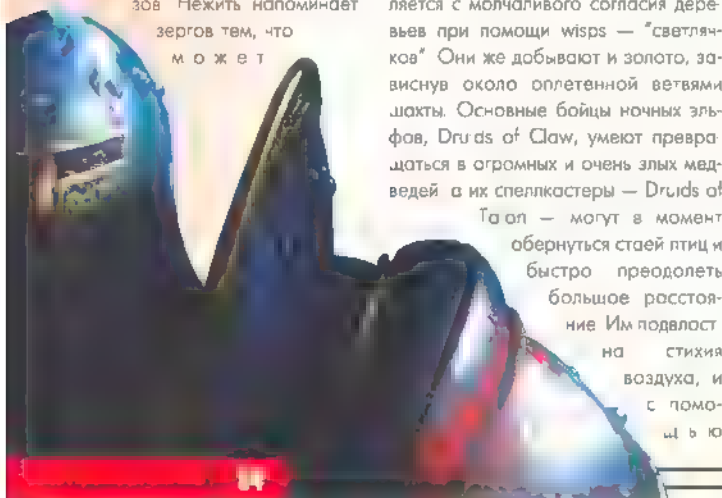
Пождались?

Сотрудники Blizzard и редакторы журнала «Мир» провели тестирование WarCraft II. Результаты тестирования вы можете увидеть в рейтинге. Мы уверены, что вы будете довольны результатом.

100% Оправданность ожиданий

Графика	10.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	7.0
Кампания	10.0
Мультиплеер	7.0

Рейтинг "Маниа" 9.0





РЕСТОНОСЦЫ



ИГРУШКИ

snowball.ru
технологии творчества

Совместная разработка
Snowball Interactive (Россия)
и Paradox Entertainment (Швеция)



Age of Wonders II: The Wizard's Throne

Наемники не умирают: они уходят в Анд для перерезания
Драки драки наемники в Страну (сказочный мир, 2000)

Жанр:	Походовая стратегия
Издатель:	Gathering of Developers www.godgames.com
Разработчик:	Triumph Studios www.triumphstudios.com
Издатель в России:	IC
Локализация:	Лазрус
Похожесть:	Age of Wonders, Master of Magic
Необходима:	CPU 300MHz, 64Mb, 4Mb Video
Живильный:	CPU 300MHz, 128Mb, 16Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один
Сайт игры:	http://aow2.godgames.com/

Дамы и господа! Перед нами довольно своеобразное дело. Сегодня мы рассматриваем не очередную серию суперзвездной **Might & Wizardry: Call to Power** за номером 23 и даже не продукцию малоизвестной южноафриканской компании "Темная Зебра". Нашего вердикта ждет продолжение игры, которая не снискала лавров. Игры, реакция на которую была весьма и весьма прохладной, а многие даже объявили ее провалом.

Мы разбираем сегодня прошение о пересмотре дела **Age of Wonders**.

Age of Wonders: дело №1

Итак, **Age of Wonders** Амбициознейший проект разработчиков с победным названием Triumph Studios, подхваченный не менее горделивым издателем Gathering of Developers (который, увы, почил в бозе, но почему-то все еще числится издателем). Творческое развитие идей игры **Master of Magic** — суперхита среди походовых стратегий, игры, которая пять лет не покидала всевозможные Top-100, и вытеснить ее удалось только после того, как было принято решение просто исключить из списков проекты, выпущенные ранее определенного срока!

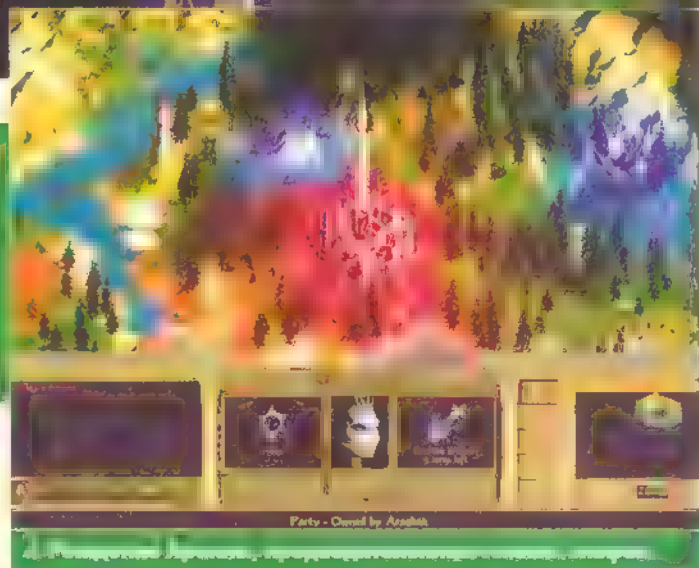
Классическая походовая стратегия, где игрок развивает города, набирает в них армии и водит их в походы, ведет исследования, разведывает карту. Стратегия — в жанре фэнтези, а потому изучаются заклинания, а герои постепенно набираются опыта.

Классическая — и вместе с тем необычная. **Heroes of Might & Magic** сейчас гордятся тем, что им удалось — насили-то, к четвертой части! —

снабдить каждый отряд особым свойством, бойцы в **Age of Wonders** обладали целой серией специфических характеристик, режимов атаки и защиты. Взаимоотношения между расами подли даже дальше, чем в **Master of Magic**. В захваченном городе глубоко враждебной вам расы нельзя построить ни одного приличного отряда, кроме боевых машин, и необходим постоянный гарнизон, чтобы избежать бунта. А мнение расы о вас зависит от того, что вы для этой расы сделали: построили в их городе что-нибудь полезное — плюс, кровавадно подавили восстание — минус.

Города в первой **Age of Wonders** не строят, их даже увеличить нельзя, какой есть, таким и останется, разве что разрушить можно. И переселить в него другую расу. От размера города к стати, зависит очень многое: отряды четвертого уровня можно строить только в самых больших городах, занимающих четыре клетки. Третьего — в тех, что занимают не менее трех, и так далее.

Изящные заклинания, позволяющие, например, вырастить на карте



деревья, атакующие проходящих врагов. Гибкая система роста героя в уровнях.

И, наконец, сносшибательное изобретение: одновременные ходы сторон. Все армии ходят одновременно, а не поочередно. Строго говоря, новинка не так уж нова: она присутствует во многих космических стратегиях, начиная с древней **VGA Planets**. Но там, простите, глубокий космос, где нет дорог и перекрестков, а значит, нельзя никому дорогу заступать. Встретиться в межзвездном пространстве "по пути" невозможно. Или, по крайней мере, в невозможности этого легко убедить игрока. Ну а на дорогах армии неизбежно должны сталкиваться в середине пути. Обычно в этом усматривают некую проблему.

Разработчики с этой проблемой обошлись просто: они ее проигнорировали. Могу столкнуться, гово-

рите? Ну и пес с ними. Кто первый встал, тот молодец. Правда, состязание в скорости с компьютером в пошаговой игре кое-кто может считать экстравагантным упражнением, но

Спрашивается, как же такая замечательная игра ухитрилась не стать хитом?

Если полистать вердикты тех времен, то первое, что мы там увидим, — это жалобы на графику. Но, между нами говоря, игровые журналы чрезвычайно редко имеют обозрение художественного критика. А потому впечатление о графике — кроме, может быть, совсем уж вопиющих случаев — подгоняется под желательный результат. Я готов побиться о заклад на свою последнюю выходную шляпу, что графика **Heroes of Might & Magic IV**, будь она произведением начинающей команды из Руритании, удостоилась бы от

журнального сообщества тыкания пальцем и громкого, презрительно-го "фи!" Однако из уважения к 3DO пришлось поискать и найти в ней повод для восхищения.

Кроме того, уже тогда было совершенно очевидно, что уж эти то жалобы будут разработчиками во второй серии всесторонне удовлетворены. Потому что исправить графику проще всего, и за последние годы разве что авторы *Disciples* не сумели ко второй части внести в этот аспект своей продукции существенные улучшения.

Разумеется, *Triumph Studios* не обманула ожиданий. Леса, поля и реки просто сияют яркими красками. Бойцы стали крупнее и симпатичнее. Кометы и прочие метеоры выписывают по экрану изысканные петли и осыпают окрестности искрами. Всеобщая радость и благо-растворение! Честно говоря, даже я умилился. Карта понравилась мне на вид даже больше, чем в *"Демииург"*. А с *"Героями"* и сравнивать нечего.

Правда, тут сразу же хочется плеснуть деготку. Дело в том, что эти прелести несколько противоречат основной задаче карты: понятности. Я до сих пор не научился однозначно распознавать, проходимый ли передо мной участок или нет, и если проходимый, то в какой степени. Да, конечно, похлопав по карте указателем перемещения войск и изучив предлагаемые траектории отряда, я могу получить об этом некоторое представление. Но, признаться, хотелось бы, чтобы это было очевидным не только программе.

Одно рождает в бою такой проблемы нет. А то и повеситься недолго.

Жалобы на "тормоза" сейчас уже неактуальны. Требования к процессору на сегодняшний день особо серьезными не назовешь, да и памяти надо

не бог весть сколько. А от видео не ждут и вовсе ничего.

Были жалобы на искусственный интеллект — но не написана еще та игра, которую не будут за него ругать. Высказывались вполне обоснованные претензии к подземельям, где можно было разжиться полезными вещичками; и монстры там себя вели как-то избыточно глупо, и ведички, в сущности, не так уж полезны. Но никто не мешал эти самые подземелья руины игнорировать, словно их в природе не имеется.

А за что все-таки на самом деле ругали *Age of Wonders*? Походных стратегий такого типа слишком мало, чтобы ими можно было разбрасываться из-за количества цветов на экране или высоковатых системных требований. Да и вообще, немного на свете стратегий не в реальном времени как показал опыт, они плоховато поддаются клонированию. Фирме, у которой есть свободные программисты и художники, но не нашлось даже самого завалящего сценариста, проще лепить очередного "убийцу *Starcraft*".

В чем же дело?

Черепаховая болезнь

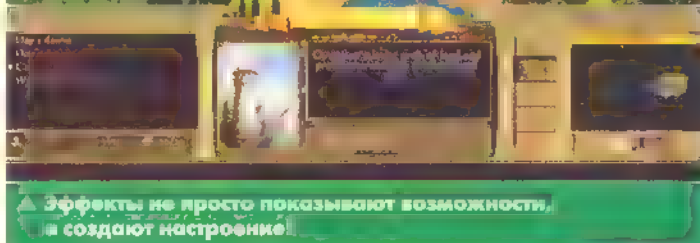
Я утверждаю, дамы и господа, что жанр походных стратегий вот уже почти десять лет как страдает тяжким недугом. И с годами недуг усугубляется, отвращая от стратегий как новичков, так и преданных поклонников. Назовем эту эпидемию черепаховой болезнью.

Civilization блистательного Сиды проходила часа за четыре, за пять. Можно и быстрее, если карта соответствующая. Его же следующий проект — стратегия колонизации Америки, *Colonization* — была по-мейеровски оригинальна, изящна и интересно, но средняя продолжительность партии составляла порядка 20-30 часов. И редкая птица долетала до середины Миссисипи.

На некоторое время Сид Мейер оставил труды на этом поприще, и выпавший меч подхватили господа из SirTech. Появились "мастера" *Master of Orion* и *Master of Magic*. Сделанные в лучших традициях Сиды и вместе с тем укладывающиеся в разумное время. В четыре, шесть часов.

Второму *Master of Orion* шесть часов было "на один зуб".

Я еще помню времена, когда можно было скоротать вечерок за тремя-четырьмя партиями в *Heroes of Might & Magic*. Уже к

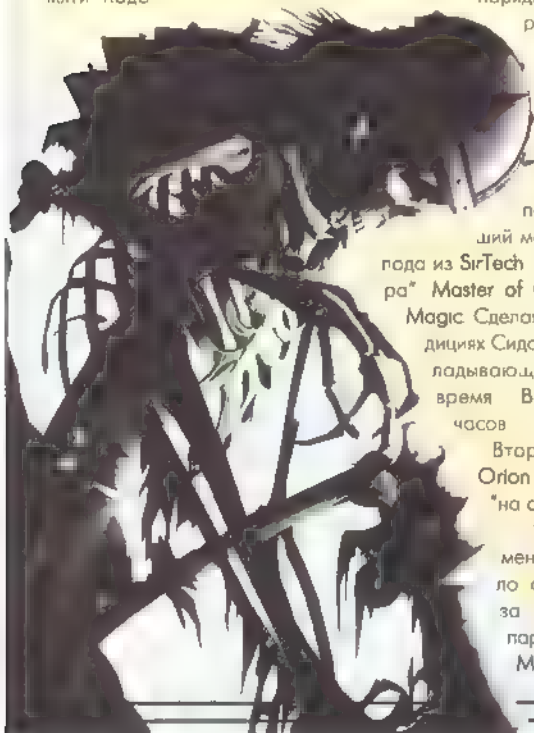


третьей части сериала характерный срок прохождения утратился.

И что-то я очень сомневаюсь, что такое увеличение продолжительности вызвано пожеланиями клиентов. В стратегическом жанре, в отличие от приключенческо-ролевого, показатель "количество игровых часов" пока еще не стал приманкой для игрока.

Не скажу, что с черепаховой болезнью не борется вообще никто. Например, *"Демииурги"* оказались таки приятным исключением. Но

И вот по этому-то малопривлекательному показателю — длительности отдельной партии — *Age of Wonders*, увы, оказалась чуть ли не рекордсменом.





▲ Гномы охраняют древних идолов. Видимо, там, кроме идолов, что-нибудь ценное припрятано.

На первый взгляд заманчивая возможность штурмовать город сразу несколькими армиями на поверку привела к длиннейшим баталиям с десятками участников. Сами посудите: ведь если армии осаждают город с разных сторон, то с каждой стороны должно быть достаточно просторно. Если город этот большой (а в игре крупные города и на карте занимают больше места), то

Поместить всю эту толпу на одном экране — значит переходить к микроскопическим фигуркам или плоским значкам, что в наши времена кажется немислимым. Следовательно, на поле боя придется сделать прокрутку. И немаленькую.

А теперь представьте себе, что враг приходит к вам тремя отрядами и начинает передвигать войска. Сперва двух из первого отряда, потом одного из второго, одного из третьего, еще одного из первого. Все это время камера дергается как в припадке, сляясь показать нам все, что происходит. А мы это оценить никак не можем: голова бы не закружилась от этих прыжков.

И это только полбеда. А беда — в том, что рост городов и строительство войск занимают много времени, ходят персонажи на короткую дистанцию, а карта — ого-го какая. Хорошо хоть, нам не пытаются показать все, что на этой карте происходит.

Мне искренне жаль бедняг разработчиков. Они получили целый веер разнообразных претензий. Но их задача стояла так: сквозь всю эту шелуху найти и исправить настоящую проблему: затынутость игры.

Что можно для этого сделать?

В первую очередь — ускорить баталии. В новой игре авторы не отказались от возможностей масштабных осад городов, но сделали их менее выгодными, усугубив различия между слабыми

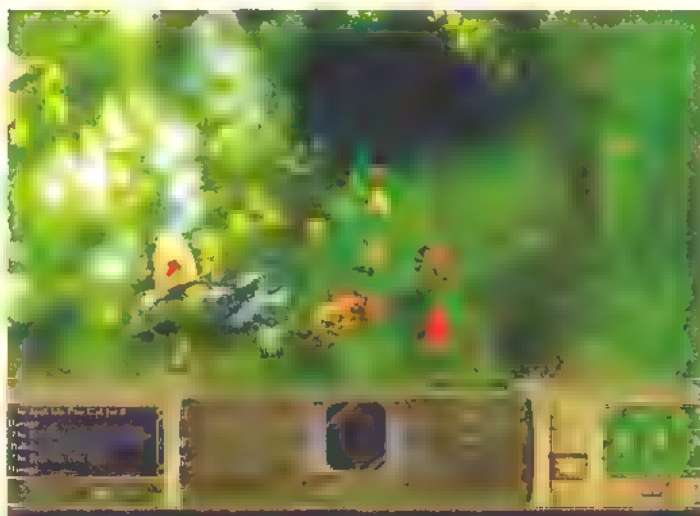
и сильными бойцами, тем самым разумнее оказывается вести на бой малое количество элитных воинов, а не толпы всякой мелюзги. Может быть, это решение и покажется спорным — ведь тем самым стратегия вроде бы упрощается, но, прова же, выигрыш во времени того стоит.

Несколько упростили процессы, которые раньше отнимали больше всего времени. Например, лечение: если отряд стоит несколько ходов в городе, чтобы восстановить утерянное здоровье, игру это не ускоряет. Сейчас он тоже должен лечиться, но есть мгновенно делающие это здания, да и штатные лекари работают скорее.

Еще одним величайшим тормозом игры были непокорные города. Ведь если для повиновения нужно держать гарнизон — то армия, захватившая его, дальше не пойдет. Ну а уничтожить город — остаться без долговременной прибыли. Устранить это значило лишить игру важнейшей особенности, и на это не пошли. Но теперь бунтует меньшее рас, а значит, ряд городов можно так или иначе уничтожить.

При штурме города теперь можно выбивать ворота не только тараном или катапультой, но и оружием простых бойцов. Кто не знал предыдущей части игры, может и не

понять, в чем здесь причина для радости.



▲ В хранилище магии сама природа восстает против нас.

Однако учтите, что осадные машины ползают ме-е-едленно, и вся атакующая армия вынуждена было тащиться с той же скоростью. В те времена мой любимой росой были аэроки: их боевые слоны умели ломать стены и не замедляли солдат. Это в моих глазах испугало любые недостатки.

Резюмирую: путем минимальных изменений идеи игру удалось ускорить по меньшей мере вдвое. Ура.

Дивный пестрый мир

Но хватит о недостатках, которых удалось избежать. Поговорим о достоинствах.

В стратегиях принято хвалить изобилие рас. Причем обычно хвалят абсолютно зря: разнообразие сторон исчерпывается их отрисовкой и минимальными "косметическими" изменениями характеристик. Здесь, к счастью, не так!

Если утверждается, что расы в игре разные, то выбор стороны должен существенно менять стратегию или хотя бы тактику. В противном случае мы имеем всего лишь разные картинки для одного и того же.

Известен относительно легкий способ добиться разнообразия стратегий: расы делятся на "быстрые", которые сильны в начале игры, и "медленные" — они сперва слабы, но потом получают

очень мощ.

ные возможности. Примерно так был когда-то давно устроен баланс Heroes of Might & Magic. Так устроен он и в Age of Wonders.

Ну, а что до тактики — то здесь полное раздолье. Чуть ли не каждый род войск выше первого уровня дает совершенно особые тактические возможности. Куда там "Героям"!

Что особенно приятно — продуманы интересные взаимодействия способностей. Например, шаман орков может перехватывать контроль над животными. Понятно, что тем самым он попросту отбирает у противника волков и тому подобных тварей, интереснее, что на лошадь под всадником он тоже действует, но, поскольку сам наездник ему неподвластен, конный боец просто выключается из боя, будучи не в силах управлять своим животным!

Свойств, нарушающих баланс, я пока тоже не нашел. В первой части игры их хватало, особенно отличалось умение Life Stealing, делающее героя супертанком и потому обязательное при генерации предводителя, так что специальной заплаткой пришлось его ограничивать.

Зачем-то усилили роль менеджмента поселений. Не могу сказать, что я в восторге от этого нововведения. Честно говоря, до серьезной задачи — как в "Мастерах" — он не дотягивает: а времени отнимает теперь больше, чем раньше.

Совершенно неожиданно изменилась стратегия от введения "границ". Дело в том, что глобальные заклинания — а это, как известно, важнейшая часть почти любой фэнтези-стратегии — можно применять только на своей территории или в непосредственной близости от короля. Но

сам факт захвата города не так уж сильно влияет на рубежи. Надо еще строить в городах башню мага, а это дело очень долгое: за то





время, что строится башня, можно осилить штуки четыре других зданий. Наверное, их бы никто и не строил, и от глобальных чар пришлось бы, скрепя сердце, отказаться. Но от тех же башен зависит и возможность строительства прочих зданий. Так что, хочешь не хочешь, а придется.

В совокупности с враждой между расами это приводит к тому, что вопрос "захватывать город или разрушать?" стоит вполне серьезно. Между нами говоря, часто ли вам приходилось задаваться этой дилеммой в других стратегиях? А ведь это очень сильно влияет на ход игры. Строительство необходимых бойцов вполне можно вести в двух-трех городах. Конечно, разрушенный город не будет давать доход, но ведь и проблем не создаст.

Правда, если мы организуем между собой и врагом широкую нейтральную полосу, лишённую поселений, то возникнет другая трудность: пока мы будем подводить подкрепления, противник успеет построить слишком сильные гарнизоны. Так что бездумно нажимать на кнопку не получится.

В первой части игры возможности построить новый город не было вообще. И это вовсе не так дико, как может показаться во-первых, готовые города деплоят игру быстрее, а во-вторых, чем больше свойств боя жестко задает сценарий, тем разнообразнее эти сценарии будут. В Age of Wonders II создавать поселение с нуля можно, но, к сожалению, не нужно. Все равно за то время, что оно вырастет до при-

уровня, можно успеть трижды перебить карту. И если наша битва не называется "Стояние на реке Угре", то лучше обходиться тем, что есть.

А вот по части заданий на миссию игра, увы, далеко позади "планеты всей". В наши дни сценарий с темой, отличающейся от "убей их всех!", — уже не роскошь, а жизненная необходимость. Обидно до слез, что авторы ею пренебрегли. Право же, достичь этого не так уж сложно. Хотя допускаю, что устройство искусственного интеллекта помешало.

И снова о "ролевых стратегиях"

Уже не раз и не два разные авторы пытались заявить жанр "ролевой стратегии". Под этим понимали, как правило, только одно у отрядов: растут характеристики.

На мой взгляд, идея немножко в другом. В ролевых играх, как настольных, так и компьютерных, элемент сражения занимает



достаточно много места, но тактика боя там построена не на перемещении сил, а на взаимодействии отдельных бойцов и их уникальных возможностей. Предлагаю ролевой стратегией именовать такую игру, которая от ролевого жанра берет логику боя. И чем детальнее, чем разнообразнее эта логика, тем интереснее может получиться игра.

Вот этим-то и замечательна на самом деле Age of Wonders II. За это а вовсе не за буйство красок — я с удовольствием поставлю игре высокий балл.

Кстати, одновременно с Age of Wonders появилась еще одна игра, которую тоже можно назвать ролевой стратегией. Но она идет к цели с другой стороны: позволяет сделать CRPG по-настоящему интеллектуальным развлечением. Я говорю о Neverwinter Nights. Но подробно о ней речь пойдет в другой статье.

Ну и с любимым развлечением — поднятием уровня персонажа — дела обстоят ничуть не хуже, чем в любой компьютерной ролевке. По вашему выбору, за исключением разве что вышеупомянутой Neverwinter Nights. Вариантов карьеры героя немало. На новом уровне выбирается, какое преимущество ему добавить, и каждое из них может здорово повлиять на тактику боя.

Увы, компьютер далеко не на сто процентов использует возможности вверенных ему войск. Хотя ругать искусственный интеллект особо не за что: действует он не так уж плохо. Но только поиграв с живым человеком, осознаешь всю красоту тактики этой игры. Непременно попробуйте. И так?

Господа присяжные заседатели, я ходатайствую за безоговорочное оправдание Age of Wonders II. Да, игра далеко не безупречна. Да, много баллов она потеряет за интерфейс, за непонятную проходимость карты, за навязчивое сообще-

ние "Не все ваши войска сделали ход!", за то, что Esc в режиме города дает не возвращение к карте, а конец хода.

Но разнообразие тактического боя, возможность воевать "не числом, а умением", обилие новых и свежих идей с лихвой это искупает. Да, едва ли игра всерьез угрожает популярности Heroes of Might & Magic: она находится в другой "экологической нише", требует более серьезного и вдумчивого подхода. В век "сверхоблегченных" игр приятно встретить проект, сочетающий вдумчивость былых времен с графичкой времен новейших.

И наконец Age of Wonders II возрождает-таки традиции древнего, но не забытого Master of Magic, и во многом превосходит своего славного предка. А о первой Age of Wonders забудем. Бог с ней! ■

Выводы:
Age of Wonders II — несомненно шедевр компьютерного боя с сильными элементами на взаимодействие ролевых стратегий.

90% Рекомендую

Геймплей	●●●●●●●●●●	9.0
Графика	●●●●●●●●●●	9.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●●	7.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●●	5.0
Импозит	●●●●●●●●●●	8.0
		8.5



Neverwinter Nights

Жанр:	RPG
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Bioware
Похожесть:	Baldur's Gate, Forgotten Realms Unlimited Adventures
Минимум:	CPU 450MHz, 96Mb, 16Mb 3D уск.
Желательно:	CPU 800MHz, 128Mb, 64Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько СВ:	Три
Сайт игры:	http://nwn.bioware.com

Ольбен! Ты стоишь слишком близко. Если ты не отойдешь, мы атакуем тебя добрыми...

лом оценить противника. И расстояние до него. Будь на их месте настоящие бойцы...

Необходимое вступление

Как правило, говоря о ролевой игре, обсуждают сюжетные ходы, диалоги и Её Величество Графику. Если вы ожидаете того же и от меня — увы.

Во-первых, редко, очень редко в ролевой игре встречается хоть какое-нибудь новаторство. *Might & Magic IX* ничем — кроме сюжета и графики — принципиально не отличается от *Might & Magic I*. А в *Neverwinter Nights* достаточно особенностей, которые выделяют ее из всех существующих на сегодняшний день игр. Ими мы и займемся.

А вторую причину невнимания к сюжету игры мы раскроем чуть попозже. Она вытекает из этих новшеств.

Сразу скажем обо всем, что в этой игре обычно. Это — классическая ролевая игра в реальном времени, с трехмерной графикой. Вид — от третьего лица. Диалоги — с выбором реплик.

Это вы видели везде. Перейдем к тому, чего ни вы, ни я доселе не видели.

Не числом, но умением

Помнится, когда я издевался над эпохальной игрой *Pool of Radiance*, на диске нашего журнала меня упрекали в том, что я не оценил красоты тамашных "тактических сражений". Теперь все желающие могут увидеть, что такое тактика сражений в ролевом жанре на самом деле.

Скажу сразу: у *Neverwinter Nights* еще немало интересных и даже уникальных черт. Но начну с этой. Потому что даже те, кто воспользуется ею только лишь как классической компьютерной ролевой, смогут оценить и прочувствовать тактическую сторону игры.

Настольно-ролевые игры неплохо развили искусство боя малых групп. Сражение высокоуровневых персонажей, по идее, не имеет ничего общего с тем, что предлагает нам большинство компьютерных стратегий: у каждого героя не одно, не два, не пять возможных действий. Даже "обычные" воины, и те наделены довольно богатым арсеналом спецприемов. Но когда игроки и мастер собираются за столом, они часто пренебрегают расчетом маневров персонажей (хотя книги прямо предписывают пользоваться планом битвы и фигурками бойцов).

В компьютере отыгрыш маневров как бы сам собой разумеется. Осталось совместить одно с другим.

Как ни странно, *Neverwinter Nights* — первая игра в своем жанре, которая этого достигла.

Раунд боя — тот отрезок времени, за который можно совершить действие, — длится, по правилам третьей редакции D&D, шесть секунд. Этого времени как раз хватает, чтобы решить, что делать, и исполнить решение. На отдачу команды уходит от полсекунды (на самые простые ходы) до двух-трех секунд. Не расслабился, но и подумать время остается.

Мы руководим одним-единственным героем. У него могут, конечно, быть спутники — управляемые компьютером или человеком, но они думают самостоятельно, без нашей помощи. Поэтому раунда как раз хватает.

А выбирать есть из чего. Даже в самом начале, когда наш оплывший еще почти ничему не научился. Что уж говорить о более высоких уровнях, когда маги владеют множеством заклятий, а воины знают немало приемов!



При генерации персонажа можно выбрать любой уровень детализации: от готового героя до полной настройки всех его умений.

Но много вариантов действия — это только часть необходимого. Мы знаем немало игр, где формально выбор широк, а фактически очевиден: одна-две возможности намного сильнее и эффективнее остальных. Здесь, к счастью, не так.

В *Neverwinter Nights* можно сражаться почти так же, как в настольном приключении: только в режиме реального времени и видя перед собой поле боя. Здесь работает все: засады и разведка, строй и обходной маневр.

В играх класса *Might & Magic* группу героев можно рассматривать как единую боевую машину, каждый ход плывущую несколькими заклинаниями и наносящую пару ударов мечами. В *Neverwinter Nights* душа тактики — маневр. Занять правильную позицию, вовремя сместиться, зайти за спину, перекрыть проход, оказаться поближе к цели — вот о чем должен думать игрок. При уда-

нам расположении воин может занять глухую оборону, пока его спутники, будучи в безопасности, уничтожат противников и лечат его раны. При своевременном выступлении вор может лишить вражеских магов возможности применять чары на несколько раундов, понадеявшись, что товарищи подавят вражеских бойцов быстрее, нежели те развернутся и изрубят его в куски.

Уже давным-давно говорят о "ролевой стратегии" — игре, в которой совместятся черты обоих жанров. Но до недавнего времени, будем честны, эти попытки оставались безуспешными. Порой игры оказывались удачными, но ни одна из них — даже звездный *Jagged Alliance* — не реализовала в полной мере тактики "ролевого" боя.

Уже за одно это *Neverwinter Nights* заслуживает высоких баллов в рейтинге. А ведь это — еще только начало.



Радуга-дуга — не помеха нашему товарищу. Это потому, что здесь запрещена драка внутри группы.



Юная друидка уже на первом уровне может призвать волка или медведя. Эта предпочла барсука...

Кто мешал выдумать непромокаемый порох?

С давних времен считалось, что «настольные» правила не могут быть перенесены в компьютер. Однако причина тому крылась не в каких-то объективных законах мироздания, а в том простом факте, что господствовавшая в те времена система AD&D не являлась системой.

Правила AD&D собирались «с миру по нитке». Делалось это обычно так: кто-то заметил, что интересно будет реализовать такую-то идею или что в какой-то ситуации игра выглядит откровенно нереалистичной. И этот кто-то просто добавлял новое правило к остальным. Совершенно не заботясь о том, как оно будет взаимодействовать со старыми. «Система» не оставляла возможности описать такие взаимодействия.

Более того: огромное множество правил лежало неиспользуемыми просто потому, что, хотя они никому не нужны, выбросить их рука не поднималась. Так, например, один из авторов AD&D испытывал, похоже, какое-то нездоровое пристрастие к стеклу, если заклинание могло что-нибудь делать со стеклом (скажем, разбить его) — оно резко повышалось в уровне. Надо ли говорить, что заставить игрока по доброй воле пользоваться «стеклянными» заклинаниями мало кому удавалось?

В третьей редакции правил D&D все это в корне изменилось. В первую очередь, она стала действительно системой: безо всякого труда по ней можно понять, как взаимодействуют между собой любые правила. Более того, добавляя новую возможность, вы — если делаете все как положено — автоматически опишете ее связь с остальными. И вам не придется гадать, отменяет ли ее заклинание разрушения магии и дает ли она противнику возможность свободной атаки.

Однако компьютерные разработчики не сразу осознали открывшиеся

перед ними новые возможности. И потому, наверное, Pool of Radiance (если помните, его заявляли как «первую игру по третьей редакции D&D») был сделан по старому образцу: мол, упомянем несколько знакомых слов, и пусть игроки подавятся. Я не преувеличу, если скажу, что для знатоков настольной системы (а их, между прочим, в мире насчитывается не один миллион) такой «подарок» выглядел откровенным издевательством.

Таким образом, первая игра по D&D-3 вышла только что. Мы ее сейчас обсуждаем.

Конечно, в Neverwinter Nights тоже пришлось ввести кое-какие поправки по сравнению с оригиналом правил. Но у этих изменений есть огромное, важнейшее преимущество по сравнению с таковыми в Baldur's Gate, Planescape: Torment или Pool of Radiance. А именно: их можно первен-
сти обратно.

Да-да. Настольные игры немало дали компьютерным, но впервые в истории компьютерные игры могут чему-то научить своих старших братьев. Я уже слышал обсуждения вопроса, не стоит ли ввести в приключения D&D новые способности из Neverwinter Nights. Поверьте мне, если такие вещи говорит серьезный игрок — то это величайшая похвала, которую можно сделать компьютерной ролевой игре.

Ведь до сих пор разработчики — с лицензиями и без — так и не достигли особых успехов в деле привлечения на свою сторону тех самых миллионов любителей D&D GURPS и других настольных систем. Это может показаться странным — в России еще многие верят в то, что живые ролевые игры «устарели» и «проигрывают конкуренцию компьютерным» — но на самом деле популярность даже вполне достойных продуктов, вроде той же Baldur's Gate, среди этих любителей так и не стала достаточно высокой. И это сильно огорчает издателей.

Конечно, не в последнюю очередь причина в том, что эту аудиторию больше интересуют не знакомые словечки, а возможность кооперации с другими игроками. Вероятно, именно поэтому, согласно исследованиям двухлетней давности, ролевикам предпочитают упомянутым играм. Diablo

Маленький онлайн

Неуклюжее буквосочетание MMORPG для читателей игровой прессы уже давно стало привычным. Обычно его переводят как «многопользовательская ролевая игра в онлайне». Но при этом остается непонятым, что это такое. М — massively. Точнее это звучало бы так: «очень многопользовательская игра».

Так вот, Neverwinter Nights — в первую очередь MORPG. Без первой «М».

Уже в Baldur's Gate было что-то вроде многопользовательского режима. Но, откровенно говоря, ходить по миру Forgotten Realms вдвоем было довольно скучно. Чтобы сделать жизнь наполненной, едва хватало управления всей развешенной компанией собранных персонажей; одиночке делать было особенно нечего.

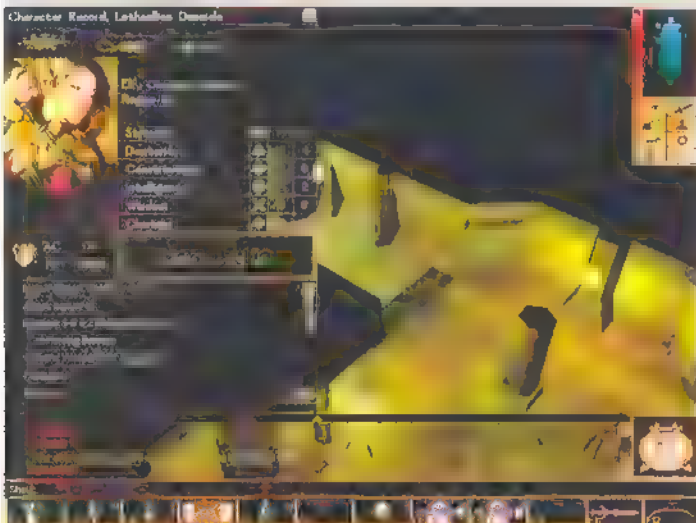
Не то в Neverwinter Nights. Там самый вкус ощущается именно тогда, когда ходишь по миру вместе с живыми соратниками.

Вообще-то D&D — игра командная. Она изначально рассчитана на то, что персонажи не будут странствовать в одиночку, по крайней мере, основную часть времени. Конечно, игрок в Neverwinter Nights всегда имеет возможность нанять специалистов — взломщиков, целителей и прочих — но гораздо интереснее ходить настоящей группой. И для этого есть все необходимое. По локальной ли сети или Интернету — игра не слишком требовательна к качеству сетевого оборудования и связи.

Но Neverwinter Nights отнюдь не предназначено для больших серверов вроде «шордов» Ultima Online, где мир постоянно живет собственной жизнью и тысячи игроков наращивают силы и охотятся на чудищ. Нет, основа Neverwinter Nights — сюжетная игра. Ради какой-то конкретной цели герои скитаются по миру. А потому незачем делать возможной игру тысяч. Одной миссией — пусть даже важнейшей — занимаются единицы, в крайнем случае десятки.

Если кто-то считает это недостатком — позвольте напомнить, что в упомянутой Ultima Online и ее главным конкуренте





▲ Новый уровень можно выбрать в любом классе, а не только в том, с которого начинали. Это — фирменная особенность третьей редакции D&D.

Everquest игроки серьезно страдают от отсутствия сюжетной основы. Там долгие дни игрок взращивает своего персонажа, чтобы он добился звания гроссмейстера (grandmaster) в шести или семи навыках либо достиг вожделенного верхнего уровня, чтобы потом задаться вопросом и чем теперь заняться? Нет, в MMORPG тоже можно внедрить сюжет — творчески. Однако пока что никому это не удалось. Разве что в самом общем виде

Бесконечная история

Вероятно, скоро кто-нибудь скажет вам, что прошел Neverwinter Nights

Не верьте ему
Это невозможно
Этот человек прошел всего-навсего стартовую кампанию, прилагающуюся к Neverwinter Nights. И думает в ослеплении своем, что это и есть игра. А между тем кампания там довольно стандартная, и предназначена больше для демонстрации возможностей Neverwinter Nights, чем для отдельной продажи. История с нарочито плоским сюжетом ("Городу угрожает чума. Чтобы спасти его, нужно поймать несколько монстров, из которых приготовят лекарство" — такой сюжетной завязки постеснялся бы даже Ник Перумов) не претендует на то, чтобы остаться единственным и главным режимом игры. Напротив, авторы надеются — и не без оснований — что кампании к Neverwinter Nights будут плодиться, как дрожжи, и что уже через несколько месяцев в вашем распоряжении будут десятки сценариев, сделанных игроками на добровольных началах.

Neverwinter Nights — не только и не столько игра, сколько конструктор новых миров и сюжетов. И в этом-то она не знает себе равных.

Вы можете удивиться, что в этом такого особенного? В конце концов, и к Arcanum, и к Morrowind прилагаются редакторы, где все желающие могут проявить себя и доказать, что в сюже-

тах они разбираются лучше разработчиков.

Так-то оно так, но с редактором Arcanum никогда не сделать ничего, кроме продолжения Arcanum. И с Morrowind — то же самое. В этих играх решительно все предназначено для исходного сюжета. Вы можете его чуть-чуть развить — и только.

А вот Neverwinter Nights, по сути дела, никакого сюжета не навязывает. И мира — тоже, хотя формально игра сделана по миру Forgotten Realms, фактически она основана только на базовых правилах D&D. И ничто не мешает воплотить в ней почти любой фэнтези-сюжет.

Сюжетов этих, между прочим, накопилось множество. Несколько лет назад деятели, выпускающие настольные приключения, с удивлением заметили, что любительское творчество по многим параметрам превосходит официальное. И что сами игроки его сплошь и рядом предпочитают. Да и создана сеть обмена такими приключениями — RPGA, даже в России имеется ее отделение.

Еще во времена D&D-приключений серии Goldbox появилась первая игра-конструктор: Forgotten Realms Unlimited Adventures, или сокращенно FRUA. Для нее было написано много десятков модулей с новыми историями. Эта игра тоже эксплуатировала тот же мир Forgotten Realms, правда, правила были еще старыми. Авторы сценариев могли добавлять туда монстров по собственному вкусу; впрочем, вариативность была невысокой, поскольку классов и способностей в той игре имелось всего ничего.

Так значит, ничего принципиально нового в этом отношении Neverwinter Nights не предоставляет?

Это было бы чересчур поспешным выводом. Не говоря уже о возможностях редактирования сюжета, карты и т.п., а по этим параметрам Neverwinter Nights на три головы перерастает своего почтенного предка. У нее есть еще одна особенность, которой не видел доселе никто и никогда

Закажите мне беседу с демиургом

И вот оно, главная новинка игры

Чего больше всего не хватает в компьютерной игре тому, кто познал прелесть игры живой? Импровизации. Возможности придумать совсем новый ход сюжета, новую реплику в беседе и тому подобное.

Почему этого не делают — тоже понятно. Искусственный интеллект пока что не научился заменять живого ведущего, и в ближайшую пятилетку, я полагаю, не научится.

BioWare сделала ход конем. Она разрешила участие в игре живого ведущего. Который волен вселиться в любого персонажа, кроме тех, что ведутся игроками, — от мусорщика до короля, от коровы на луку до дракона. Поговорить за него с героями, может быть, подружиться или поссориться, по ходу изменить планы других существ. При этом ведущему не придется (как пришлось бы в живом приключении) заботиться о действиях рядовых гоблинов или великанов — те как сражались с



▲ Подумать только, что это море огня — заклинание всего-навсего первого круга...



▲ Любители настольной механики могут даже увидеть, что именно выпало на кубиках. В нижней панели — полный расчет...



▲ В эти костры иногда стоит носить тела умерших от чумы... Интересно, что нам за это ничего дурного не будет.

героями, так и будут сражаться без хлопот со стороны мастера

Тем, кто не знаком с живыми играми, трудно оценить всю революционность такого нововведения. Представьте себе, что в симуляторе футбола вы лично бьете ногой (а не курсором мыши и не джойстиком) по мячу. Вот примерно такого масштаба новинку предлагает нам *Neverwinter Nights*.

В представлении разработчиков сообщество любителей игры выглядит примерно так. Персонажи собираются в онлайн-таверне. Там сидят и новички, и опытные "зубры", прошедшие много кампаний. Герольды объявляют: — Королью Азуну V требуются герои! Оплата такая-то! Задание: избавиться от шайки разбойников!

Бывалые вояки кривят рты: это — задница для еле оперившихся новобранцев. Молодежь опасливо спрашивает: что за разбойники, откуда. Ночонец группа волонтеров выходит за герольдом, а там уже следующий плаш-тай призывает бойцов поопытнее...

Те же, кто последовал приглашению, попадают прямиком в приключение. Его ведущий — это он выкликал через герольда королевские обещания — разъясняет им детали задачи и исчезает. После чего следит за ними невидимый, готовый вселиться в наблюдательного пастуха-информатора или в вожака бандитов.

После приключения герои возвращаются в таверну — с новым опытом, деньгами, волшебными предметами.

Со временем они развиваются все новыми преимуществами, которые сохраняются при них из приключения в приключение. Персонажи хранятся либо на сервере, либо на собственном компьютере. Возможны оба варианта, но игрок должен быть готов к тому, что по подозрению в возможном жульничестве "домашних" героев пустят не всюду.

Между прочим, немало "настольных" игроков мечтало, чтобы их герои могли свободно ходить от одного ведущего к другому. Обычно с этим бывали проблемы, и только недавно их попы-

тались разрешить. Здесь это устроивается запросто.

Можно организовать и соревнования. Что будет, если две группы авантюристов выяснят в тактическом бою, кто из них сильнее? Причем интереснее выяснять это не на арене, а в большом лесу или подземелье. Добы разведчики имели шанс проявить себя.

Третье колесо велосипеда

Что меня слегка разочаровало — это обилие средств для спасения героев. Чтобы их было труднее убить и легче воскресить. Такой подход кажется мне чуждым духу классического D&D. Впрочем, понять разработчиков можно, а средства эти, к счастью, можно в конкретном сценарии и запретить.

Например, мало того, что герой может немедленно возродиться после смерти, словно в какой-то, свят-свят, *Ultima Online*; он еще и практически ничего не теряет при этом. И вален выбирать — возродиться на месте гибели или в храме. Это что ж такое получается?! Надеюсь, авторы приключений будут регулярно отменять это. В D&D и так более чем достаточно способов для оживления. Долой короткие штанишки!

Особое восхищение вызывает камешек, который бесплатно телепортирует в храм и за гробом возвращает на место, с которого ты телепортировался. Впрочем, я понимаю, зачем это было сделано.

Ведь в настольной игре персонажи просто говорят ведущему: "Мы возвращаемся в город". И, если в пути их не тронут злые хулиганы, этим отыгрыш пути и исчерпывается. А здесь бродить по подземельям в рвильном времени было бы доволь-



▲ Наемнику стоит разъяснить избранную тактику. Хафлинг Томи — полезнейший спутник для всех, кто не умеет сам вскрывать замки.

ки занудно. Но все же телепортация по двадцать раз на дню, что ни говори, отдаст пошлостью.

А ограничения на схватки между персонажами? С одной стороны, кажется логичным, что в некоторых приключениях герои из одной группы драться друг с другом не должны. С другой — запрет на нанесение повреждений однопартийцем приводит к возможности колдовать огненный шар прямо на голову своим воинам. А это уж разврат, понимаете ли. И тактику портит очень ощутимо.

О второстепенном

Скажите мир перевернется, если я ни слова больше не скажу о графике? Но всякий случай не буду рисковать.

Графика не вселяет отвращения, но и не наполняет сердце восторгом. Да, она выполнена в честных трех измерениях, камера свободно вращается и приближается почти на любое расстояние, но никто все равно этим обычно не пользуется: панорамный обзор куда удобнее. На мой взгляд, краски тусклые, и придают городишку *Neverwinter* нечто *Fallout*-овское.

Анимация вполне нормальная, иногда даже интересная. Такого позорца, как трясущиеся ягодицами арки из *Pool of Radiance*, тут не встретишь. Симпатичная музыка.

Интерфейс — скорее спорный, нежели удобный. Разработчики решили оформить меню в виде фрактала: от цели разбегается веер пиктограмм, вокруг каждой из них — еще веер. Впрочем, наличие панели быстрых действий — весьма свободно настраиваемой — искупает все эти недостатки.

XXX

Кто-то, наверное, больше всего ждал *Morrowind*. Кто-то — *Heroes of Might & Magic IV*. Я разделяю чувства и тех, и других, но самые большие надежды возлагал на *Neverwinter Nights*. И был, что характерно, совершенно прав.

Вот закончу руководство по игре — и займусь делом. Пора сценарии к ней писать. У меня где-то завалилась пара десятков текстов. ■

Дождались?

Первый в века единственный игры, воплотившей мечту любителей настольных ролевых. После *Neverwinter Nights* будем стыдно выпускать подделки под ролевые игры!

95% Оправданность ожиданий

Геймплей	10.0
Графика	8.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	10.0

Рекомендую
"Манию" **9.5**



Grand Prix 4

Андрей Киселев

andrei@igromania.ru

Жанр:	Автосимулятор
Издатель:	Infogrames Entertainment
Разработчик:	Simergy
Платформа:	PC
Необходимые:	CPU 400MHz, 64 MB, 100 MB
Желаемые:	CPU 750MHz, 128 MB, GeForce 2 Pro
Мультиплеер:	Локальный сетевой, 4-х игроков
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.grandprixgames.com

Джефф Крэммонд — этот человек воссоздает мир реальных моторов "Формулы-1" в игровой индустрии. Начав свою карьеру программиста еще на английской "оборонке", он полюбил любителей высоких скоростей в далеком 1992 году. Именно в V2-м F1 Grand Prix была портирована на PC, положив начало великой серии Grand Prix — именно с этого симулятора "Формулы-1".

Путь к славе

Разработкой игр Джефф начал заниматься еще в 1981 году. Тогда он вряд ли представлял себе, что мир "Формулы-1" затянется на него настолько сильно. Игровое прошлое Джеффа началось с выпуска Super Invaders, аркады для BBC. Затем последовал авиасимулятор с простым, как дважды два, названием — Aviator. К гоночной тематике Джефф приступил лишь в 1984 году, сделав REVS для BBC и C64. Именно REVS можно назвать первым автосимулятором с тщательно проработанной физической моделью. Такому результату сильно способствовало знакомство Джеффа с коллегой по работе — Дэвидом Хантом. Брат Дэвида Джеймс — в то время как раз выступал в британской "Формуле-3". А раз так — Джефф мог получать все данные телеметрии от настоящей гоночной команды. К чему это привело, мы уже знаем — у REVS появилось множество поклонников среди любителей "серьезных" гонок. В 1986 году Джефф немного отвлекся от "бодилной" тематики — на свет появилась стратегия для C64, Amiga и ST — The Sentinel. Игра успеха не имела, и в 1989 Крэммонд написал Stunt Car Racer. Геймерам предлагалось отправлять свои авто в полет с различными рамп и горками, совершая в воздухе немислимые акробатические па.

Настоящий успех пришел к сэру Крэммонду в 1991 году, когда он создал F1 Grand Prix для Amiga и ST. За основу первого GP был взят сезон 1991 года, а данными телеметрии на этот раз поделилась команда Footwork F1. Игра имела бешеный успех на Amiga, поэтому тут же было решено портировать ее на PC. Что и было сделано через год — вслед за Amiga GP производит настоящий фурор и на PC. Естественно, ребятам из MicroProse нужно было идти дальше. А главное — они хотели этого. Хотел этого и Джефф. На Grand Prix 2 ушло

почти четыре года. И вновь фурор. Уже никто не спорит, что серия Grand Prix — эталонный симулятор королевских гонок. Новички с восхищением смотрят на бессменного лидера, старожилы наматывают километры и пускают слюны в ожидании следующей серии. Через несколько лет их ожидания были вознаграждены выходом Grand Prix 3. Странно, но ярые поклонники GP вдруг обрушиваются на разработчиков с критикой — мол, мы столько ждали, а взамен получили так мало? Действительно, несмотря на обийный рывок вперед, кардинально новых решений в GP3 было маловато — от Джеффа хотели большего. Чтобы на время успокоить бушующую толпу, разработчики принимают решение по-быстрому выпустить дополнение к GP3 в виде сезона 2000 года. А пока суд до дела, игроки постепенно начинают подкармливать слухами о Grand Prix 4. Проглотив наживку, фанаты действительно успокоились и вновь принялись терпеливо ждать чуда.

Чудеса на виражах

И чудо произошло. Пусть и маленькое, но чудо. В конце концов, в бескрайнем мире первой "Формулы" пределов совершенству нет. Что бы ни сотворила команда Джеффа — фанатам GP всегда будет мало. Но обо всем по порядку.

За основу Grand Prix 4 был взят чемпионат 2001 года. Вы спросите: "А почему не 2002, как у конкурентов из EA с их F1 2002?" Отвечаю: кредо разработчиков GP — воссоздавать реальные чемпионаты до мельчайших подробностей. Согласитесь, на это нужно время, и немалое. По большому счету, серия GP всегда "запаздывала" на годик-другой. И так, перед нами 11 команд, 22 пилота и 17 возможных гран-при чемпионата 2001. По каждому пилоту и команде



▲ Михаил притирает Ральфа: "Извини, братишка!"



▲ Вот это я понимаю, вот это красота! Браво!

доступна подробная информация: краткая биография, количество побед, поулов, чемпионских титулов и так далее. По трассам также существует ряд исторических справок и просто фактов: когда проводился первый гран-при, протяженность в милях, кто побеждал в последнем сезоне, лучшее время на круге во время квалификации и гонки, абсолютный рекорд трассы, названия всех поворотов: сликан, изломов и прямых с указанием оптимальной скорости прохождения и еще куча всяких сведений. Од-

ним словом — традиции GP живут и процветают. Благодаря тесному сотрудничеству с командой Arrows разработчикам удалось добиться полного соответствия действительности. Расстановка сил в чемпионате также детально проработана. Так что, кабы гениально вы ни настроивали свой болид, на скромной Minardi вы никогда не будете быстрее жеребца Ferrari, до и горячий калумбийед Хуан-Пабло Монтойя вряд ли так просто расправится с прагматичным Михаэлем Шумахером.

Раз уж я упомянул такой принципиальный момент игры, как настройка, то давайте обратимся к **GRAEDIA**. Именно так называется энциклопедия начинающего инженера в мире виртуальной "Формулы-1". Составлена она не без помощи все тех же ребят из **Arrows**. В частности, инженер **Марк Хэмсворт** доступным языком расскажет, как лучше всего настроить машину под ту или иную трассу, какой тип резины выбрать, как спланировать стратегию пит-стопов, и так далее. После внимательного просмотра этого видеокурса и нескольких часов упражнений вы без проблем сможете подстраивать амортизаторы, рессоры, дифференциал, изменять углы наклона антикрыльев и баланс тормозов, добавлять седьмую передачу и вообще начнете творить чудеса. Помимо видео, в **GRAEDIA** полным-полно текстовых комментариев, так что не составит труда разобраться в большинстве технических деталей. Если же ковыряться в настройках вам попросту лень, можете воспользоваться уже готовыми наработками. Есть

дождь уже идет, но только над некоторыми частями трассы. Стоит ли поставить сухой тип резины, рискуя вылететь на мокрой части трассы, но зато имея солидное преимущество на сухой? Или лучше обезопасить себя, поставив промежуточный комплект резины? Эти вопросы наверняка не раз будут мучить пытливого угонщика.

Ценители прекрасного

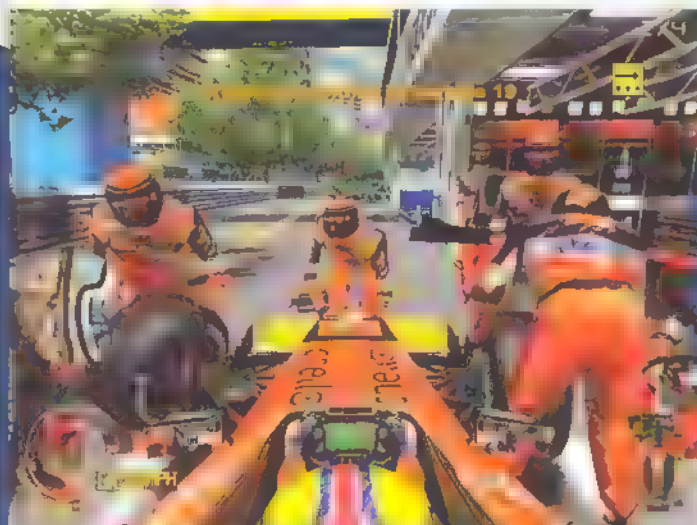
Какой аспект игры сразу же приходит на ум, если хотя бы одним глазом взглянуть на скриншоты **Grand Prix 4**? Правильно, графика. Серия **GP** наконец-то лишилась альтернативного 2,5D режима для обладателей средненьких компьютеров — теперь только чистое 3D. Еще один вопрос: что видит игрок в **GP** на экране чаще всего? Снова верно — болиды. А раз так, то разработчики подошли к этому вопросу с полной серьезностью. Чертовски красиво подошли, скажу я вам! Каждый болид, как и в реальной жизни, — настоящее произведение искусства. Все проработано

ми, а трибуны — вообще сплошное собрание пикселей. С другой стороны — кого вы там собирались рассматривать на скорости 300 км/час? А если еще и в дождь. Кстати, в **GP4** наконец-то появилась еще одна камера — из глаз пилота. Нет, по сути, она была и раньше, не было лишь одной детали. Но зато какой! — шлема на голове. Представьте ситуацию: дождь, капли падают на открывающийся козырек шлема, и на огромной скорости поток воздуха рассекает капли в противоположные стороны. Добавьте к этому шлейф брызг из-под идущего впереди болида, и вот вам полное ощущение присутствия там, на трассе. Хотите пример поворотов в жаркую солнечную погоду? Пожалуйста. Порадуйтесь парниковому эффекту от раскаленного асфальта. Виден он, как и положено, только при просмотре гонки с телевизионной камеры и на длинных прямых. Возвращаясь к дождевым условиям, скажу, что на упомянутой телевизионной камере многочисленные капли дождя также присутствуют. А тени, ох уж эти тени. Постояйте,

но захватить в боксы, но об этом мы и так знаем, без сигнала "сверху". Хотя послушать поздравления после удачной гонки все же приятно.

Ближе к делу

Обзорный курс завершен, давайте перейдем к аналитическому сравнению **GP4** с предшественником. Начну с грустного — с модели повреждений. Я, конечно, понимаю нацеленность разработчиков на массы, Джефф наверняка хочет привлечь в свои сети стаю гонщиков-новичков. Но пилоты-реалисты вроде меня ждали куда более жестокой, беспощадной к ошибкам пилота физики. А вместо этого мы все еще можем вдоволь поскрести колесом ограждения на небольшой скорости, не получив при этом прокол. Нам разрешают безнаказанно выталкивать соперников на гравий. Кстати, о наказаниях. Порадовало наличие долгожданного фальстарта. Правда, радоваться пришлось недолго — наказывают черным флагом, который всего лишь на несколько секунд ограничивает скорость болида. Возможно, когда-ни-



▲ Пит-стоп в исполнении механиков **Arrows**. Главное — слаженность, быстрота и точность действий.



▲ Попытка обгона по внутренней траектории. На узких улочках Монako это заканчивается трагично.

настройки как для "сухих" квалификаций и гонок, так и для дождевых условий. Хотя, например, выбор резины в дождевых условиях я бы всегда делал самостоятельно — и вот почему.

Перед каждой гонкой вам показывают приблизительный прогноз погоды на ближайшие два часа. И если во время старта дождь может и не идти, то далеко не факт, что через пять минут небо не разразится настоящим ливнем. Так что же делать? Рискнуть и поставить дождевую резину? А вдруг дождь не начнется так скоро? Ведь на сухой трассе на дождевой резине можно потерять до нескольких секунд за круг! С другой стороны, если дождь все же пойдет непосредственно после старта, можно выиграть около полуминуты на заезде соперников в боксы. Или представим другую ситуацию — когда

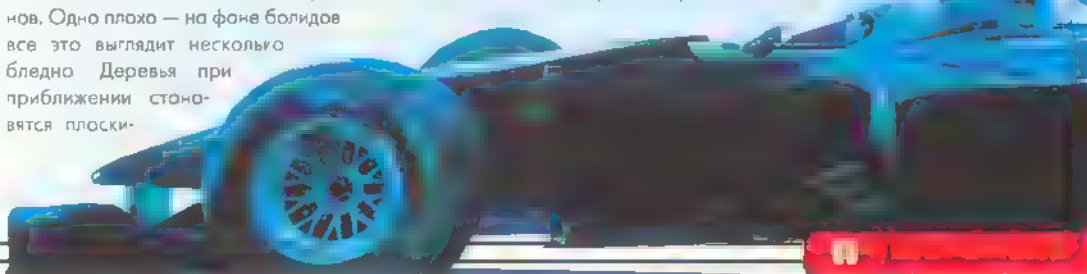
но до последних мелочей, прослеживаются даже самые мизерные различия между конструкторскими находками команд, четко видны аэродинамические решения. Завораживающее зрелище — смотреть на проносящийся мимо болид, в котором отражается все вокруг и другие машины, и деревья, и лучи солнца.

Но, как говорится, не болидом единым. Живописную картину дополняют сами трассы с окружением: деревья, болельщиков с фотокамерами и флагами, комиссаров, огромных видеомониторов и подъемных кранов. Одно плохо — на фоне болидов все это выглядит несколько бледно. Деревья при приближении становятся плоскими.

что это я вам все расписываю? Взгляните лучше на скриншоты!

Посмотрели? Тогда давайте поговорим о том, что не отображается на бумаге, — о звуках. Все звуки болидов в **GP4** были записаны заново. Рычит болид как положено. По крайней мере, **Arrows 2001** года звучал, скорее всего, именно так. Помимо обновленных звуков, в игру наконец-то добавили радиопереговоры с боксами. В общем-то, можно обойтись и без них: никакой полезной смысловой нагрузки они не несут. Ну повредили мы передний спойлер и нам нуж-

буду, с появлением машины безопасности, прогревочного круга и прочих атрибутов настоящей "Формулы" разработчики всерьез пересмотрят систему наказаний. И за редкое срезающее шикан без обгона другого болида нас не будут притормаживать, за фальстарт будут ставить на последнее место в гонке и проводить рестарт, а за игнорирование синих флагов — выдадут 10-секундный штраф & co. Мы все в это искренне верим. Ведь видно,





▲ Нет, это не дефект полиграфии. Это Микку "красивее" не теснили в дождевом Спа.

что Джефф и команда стараются всю. Например, обломки спойлера (именно обломки, а не один монолитный кусок) и оторванные колеса — теперь не "прозрачные объекты", сквозь которые можно спокойно проехать. Они инертны и резво отскакивают от болидов и ограждений. Даже слишком резво достаточно странно смотрится прыгающее на месте колесо.

Далее, в GP4 реализованы такие технические детали, как "панч контроль" и "трэкшн контроль". И если с первым все ясно (отвечает за бесперебойное включение первой передачи), то на втором стоит остановиться подробнее. Говоря понятным языком — речь пойдет об антипробуксовочной системе. Для новичков эта система просто-таки находка — гладкий старт, плавный выход из поворотов, машина ведет себя, как приклеенная к трассе. Профи же, скорее всего, от нее откажутся. По крайней мере, в сухих условиях. Из собственного опыта скажу, что использовать "трэкшн контроль" в ливень не поможет даже матерым пилотам.

Едем дальше. Механики в боксах чудодейственным образом ожили. Квалификация. Вот мы стоим в боксах, вот нас опускают на асфальт, механик смотрит, нет ли возвращающихся в боксы машин, дает нам разрешение на выезд, и мы медленно вырливаем на питлайн. Питстоп в гонке также изменился. Механики с молниеносной скоростью меняют резину (и антикрылья, если надо), заливают

топливо, протирают шлем — все в движении. Удивило одно — все механики на одно лицо. Видимо, времени на возню с фотографиями у разработчиков не было, поэтому решили нарисовать одного парня с даунлодобной внешностью — будет и механиком, и комиссаром, и папой римским, если надо.

Из небольших, но не менее приятных нововведений следует отметить появление такого режима игры, как "быстрый круг". Теперь, чтобы потренироваться с заготовленными настройками на той или иной трассе, не нужно будет каждый раз выезжать из боксов, проходить лишний круг и только потом уходить на быстрый круг. Машину ставят перед последним поворотом (на достаточном расстоянии от прямой старт-финиш), после чего мы начинаем разгон и тут же уходим на быстрый круг. Вообще, говоря о режимах игры, не могу не бросить камень в огород Крэммонда. Вот уже какой год мы ждем возможности игры по Интернету, а в ответ получаем все ту же игру по сети (дурацкий hot seat я вообще в расчет не беру). Обидно, ведь конкуренты-то не спят и всюду окуливают этот важный момент в своих играх.

Ну и напоследок поговорим о компьютерных мозгах. Обычно приходится говорить об их отсутствии, но в нашем случае ситуация, к счастью, другая. AI в Grand Prix прогрессирует от игры к игре. В GP4 можно даже не играть, а просто включить телевизионную камеру и смотреть захватывающую гонку "ботов". Железные парни без страха и упрека идут на самые смелые обгоны, рискуя выбыть из гонки, прихватив с собой соперника. Но не подумайте, что они склонны к суициду — все остается в пределах разумного. Что самое интересное — AI подвержен прессингу! Я неоднократно наблюдал, как виртуальный Ральф Шумахер ошибался под натиском старшего брата. Особенно много ошибок совершается в сильный дождь, когда трасса больше похожа на ледяной коток, нежели на гоночное полотно. А какая борьба идет в середине пелотона — загляденье! Очень часто на прямой старт-финиш в Монце оказывались две машины, идущие практически вровень. И как вы думаете — кто побеждал в этой дуэли? Нет, на этот раз не угадали. Побеждала другая машина, пристроившаяся сзади соперников в воздушном мешке. Используя слипстрим и более позднее торможение, именно она зачастую входила в Rettila Tribune первой. Оставшимся не у дел дуэлянтам приходилось уступать дорогу и уныло смотреть вслед.



▲ "Красный барон" не удержим в проливной дождь.

Несколько улучшен в GP4 и момент старта. Игравшие в предыдущие Grand Prix наверняка помнят, насколько легко можно было, стартовав с 22 места, оказаться в лидерах уже после первого же поворота. В GP4 такое не пройдет — что с "трэкшн контролем", что без него. В десятку (а то и пятерку) вы при определенных новыках попадете, но не более того. Так дело обстоит даже на Гран-при Италии или Малайзии, где широченные прямые старт-финиш. А что делать в Спа или Монако? Организовывать массовый завал и ломать себе передний спойлер, а то и чего похуже? Увольте.

Формула успеха

Grand Prix 4 — игра, вне всякого сомнения, достойная. Таковыми были все предыдущие игры серии, таковыми будут и последующие. Если заняться конкретикой, то к очевидным плюсам GP4 следует отнести великолепное графическое и звуковое оформление, очень хорошую физическую модель, легендарную атмосферу игры. Ювелирной скрупулезности, с которой разработчики во главе с Джеффом уже какой раз подходят к делу, мог бы позавидовать кто угодно. Но идеал, как известно, штука труднодостижимая. Постоянно меняющийся мир "Формулы-1" огромен, и воспроизвести его со стопроцентной точностью невозможно. Но Крэммонд с каждой частью Grand Prix приближается к заветной цели. Пока Джефф делает симуляторы, производящие впечатление на него самого, они будут приятно шокировать и всех нас. ■

Дождались?

Получили в мире симуляторов "Гран-при" самую детальную и реалистичную картинку. Благодаря этому вы сможете почувствовать все, что происходит в гонке.

85% Оправданность ожиданий

Оценки

●●●●●●●●●● 10.0
Графика
●●●●●●●●●● 9.0
Звук и музыка
●●●●●●●●●● 10.0
Интерфейс и управление
●●●●●●●●●● 10.0
Полнота
●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Маниа" **9.5**



КОРОЛЬ ДРУИДОВ



©2002 HAEMIMONT GAMES. All rights reserved. Издатель: "Руссобит Паблшинг"

e-mail: office@russobit-m.ru; Адрес в интернете: www.russobit-m.ru

Отдел продаж: (095) 212-44-54, 212-01-84, 212-01-61

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru



HAEMIMONT
GAMES

Александр Лямкин (Lyama@igromania.ru)

Operation Na Pali

Жанр:	3D Action
Издатель:	Распространяется бесплатно
Разработчик:	Team Vortex
Платформа:	Unreal, Half-Life
Необходимо:	CPU 300MHz, 64Mb, Riva TNT/Voodoo 3
Желаваемо:	CPU 800MHz, 256Mb, GeForce 2 MX
Дополнительно:	Полная версия Unreal Tournament
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.planetunreal.com/teamvortex

Фамилия?

Для тех, кто не следил за новостями рубрики **Deathmatch**, не посещал каждый день страничку команды **Team Vortex** и не зачеркивал дни календаря, ожидая долгожданного дня релиза проведу краткий ликбез. Около двух лет назад несколько талантливых UT левелдизайнеров, распивая ящик чего-то алкогольного, решили объединить силы и вместе сделать несколько уровней для любимой игрушки. В процессе работы над очередным творением будущему лидеру проекта Дэвиду Мюнху (DavidM) пришла мысль связать карты единым сюжетом и выпустить своеобразный Mission Pack, наподобие **Return to Na Pali**. Постепенно в команду вливались новые люди, причем, помимо мапперов, появились программисты, музыканты и художники. Как сейчас рассказывает DavidM, очень много людей хотели участвовать в разработке, однако до конца дошли очень немногие. Именно эти люди и составляют **Team Vortex** — на мой взгляд, лучшую любительскую команду разработчиков на сегодняшний день. А ONP, которую они вынашивали под сердцем в течение двух лет, перешагнула за грань обычного аддона, став, по сути, самостоятельной игрой — хотя и "по мотивам".

Пройдя ONP первый раз, выдохнув и судорожно слотнув, в ответ на вопрос самому себе "ну как?" я смог выдать только "Круто!". Однако после

дующий придирчивый анализ вернул меня на землю. Если рассматривать ONP как любительскую модификацию можно с совершенно чистой совестью ставить максимальные оценки и писать хвалебные оды. Однако, приравняв ONP к самостоятельному проекту, приходится замечать все ее недостатки и огрехи. Тем не менее, детище **Team Vortex** предоставляет одну из лучших одиночных игр на сегодняшний день. Достойную встать в один ряд с **Half-Life**. Той, и даже оригинальным **Unreal**.

ONP ждали, с трудом скрывая нетерпение. Через несколько дней после релиза онлайн-овые издания разразились дифирамбами и высочайшими оценками, а форумы — сообщениями благодарных игроков. Кто-то расчувствовался до такой степени, что заявил, цитирую: "...после игратия в этот мод у меня возникло желание дать авторам денег." К чести разработчиков — выпустив игру, они не ушли в бессрочный запой, а оперативно затыкали все дыры, найденные шустрыми игроками. Всего через пять дней после выпуска первой версии ONP появилось два патча, раз и навсегда решивших большинство проблем и поднявших ONP еще на одну ступеньку по лестнице к пьедесталу совершенства.

На Na Pali напали

Краткое содержание вселенной **Unreal** — жестокие инопланетные за-

хватчики скаоржи порабащают или вырезают коренное население планеты **Na Pali** — мирных философов-идолопоклонников **Na'i**. Кроме них, в разборах участвуют представители местной и завезенной фауны, а также еще одна группировка — **Mercenary**. Детали можно узнать, скажем, пройдя первый **Unreal** (если вы почему-то до сих пор этого не сделали).

Мы — закаленный спецназовец, служащий на корабле **Vortex Rikers 2**. Целью нашего визита на **Na Pali** является спасение троих уцелевших членов экипажа разбившегося первого **Vortex Rikers**. Для выполнения этой, безусловно, важнейшей миссии нас телепортируют на поверхность планеты, где мы сразу же становимся жертвой винтовки скаоржи и попадаем в плен. Дальнейшее развитие событий строго по тропе, проложенной оригинальным **Unreal** побег из тюрьмы, обретение арсенала, схватка с врагами. Тонкую завязку смогут оценить только закаленные анрилеры — чтобы выбраться с проклятой планеты, необходимо найти СТАРЫЙ **Vortex Rikers** и попытаться подать оттуда сигнал SOS.

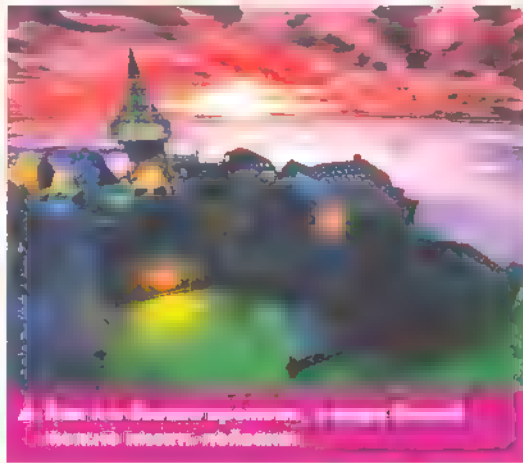
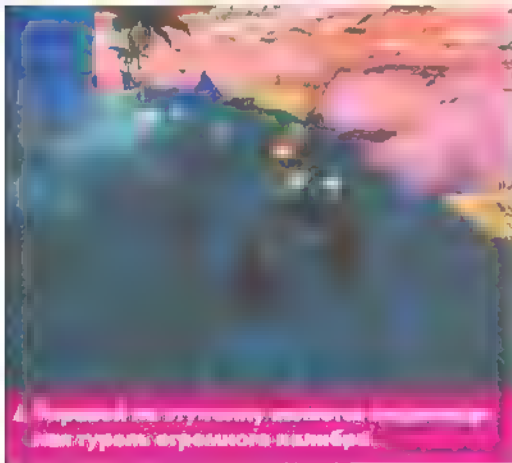
Сюжет нельзя назвать проработанным до мельчайших деталей, однако основные его моменты шокируют необычностью подхода. Сперва мы просто отбиваемся от полчищ скаоржей, однако всего через несколько уровней на помощь приходят вооруженные наги. На помощь не вам — скаоржам. Двигаясь дальше, мы помогаем **Mercenary** отбить нападение на их базу — и в ответ получаем их поддержку. Чуть позднее мы узнаем, что враждебно настроенные наги — очередная генетическая разработка скаоржей. Гротескно выглядит гибель горе-генетиков от собственного детища. Десяток уровней спустя мы добиваемся таки до **Vortex Rikers**

Сердце обливаешь кровью от зрелища заброшенного, безжизненного и чертовски знакомого корабля-тюрьмы и, первой части **Unreal**. Однако, отправив сигнал бедствия, мы понимаем, что корабль только казался брошенным: из всех щелей начинают переть скаоржи, которые умудряются вновь обзавести игрока и вновь бросить его в клетку. В конце игры мы встречаем одного из трех выживших, и вместе с ним (вернее, с ней) эвакуируемся с недружелюбной планеты.

Играть несложно. Могучий арсенал **Unreal Tournament**, изученный вдоль и поперек в сетевых баталиях, хорошо помогает против орд соперников. Иногда на помощь приходят NPC — вооруженные наги или **Mercenary** (а в одном из поздних уровней — даже скаоржи!). Толку от них немного, но с ролью пушечного мяса ребята справляются на ура. Помощниками можно даже минимально управлять — заставить их стоять на одном месте или сопровождать игрока. С боеприпасами проблемы возникают только на нескольких картах, да и то на максимальном уровне сложности. Вражины, как и раньше, упорно не желают отбивать ракеты лбом или кончать жизнь самоубийством. Грохотные прыжки зверюг сперва сбивают с толку, но к концу игры все равно не спасают их от судьбы. Зато здоровье монстряков растет пропорционально номеру уровня, и скаоржи, охраняющие выход с последней карты, по живучести приближаются к лучшим моделям "Терминаторов".

Что вы сделали с нашей игрой?

Графическое великолепие игры обеспечивает подслеповатый, седой движок **Unreal Tournament**, известный своей любовью к большому количе-



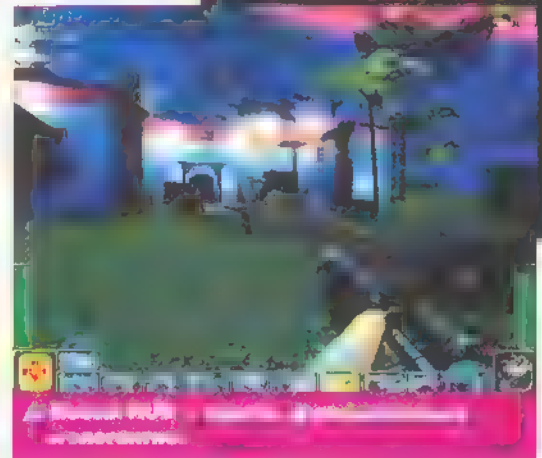
НА КОМПАКТ-ДИСКЕ!

Operation Na Pali — лучшее из того, что могли бы пожелать истинные ценители вселенной Unreal. Это не Unreal 3, но — это новая игра, свежее дыхание, удар молнии в засохшее дерево Unreal-аддона! Вы уже это поняли, прочитав статью. Осталось всего ничего — поиграть! Пережить то же, что и автор текста. Преникнуться. Осознать. Влюбиться и дойти до конца. Доступ к телу мы предоставили. Берите с компакт и наслаждайтесь!

стау полигонов в кадре и толпам монстров на карте. Что из него умудрились вытянуть кудесники Team Vortex, а главное, КАК они смогли это сделать — тайна за семью печатями. На самой первой карте, едва выйдя из камеры, вместо того, чтобы, сверкая пятками, бежать на поиски ствола, я, раскрыв рот, рассматривал движущуюся тень на полу от вентилятора. То, что Джон Кармак только задумывает в своем Doom III, DavidM и Co уже соорудили меньшими силами. Карты поражают воображение продуманностью и качеством реализации. Меня бросило в холод, когда я внезапно попал в пещеру доверху забитую личинками скоростей. Благо, элросоны они меня не тронули, но мои руки тряслись еще долго. А коридор с невидимыми лазерами, становящимися заметными после простреливания труб дыном, достоин занесения в учебники. Но двух картах в игре нужно даже правлять неким летательным средством на манер Descent. Гляньте на Cliff Blasinski's Ownage (коллекция уровней лучшего левелдизайнера из Epic, сюда попадают лучшие из лучших) — вы найдете имена дизайнеров Team Vortex на каждой второй карте.

Сразу после памятника дизайнерам хочется увековечить в граните программистов ONP. Скрипты продолжают дело мапперов по созданию игровой атмосферы. Короткие скриптовые сценки на движке двигают сюжет, намекают адреналин, а иногда просто показывают последствия действия игроющего. Скорость, бросающийся в атаку на героя и придавливаемый упавшей балкой, бомбардировки, взрывающиеся земля под ногами у игрока, рушащиеся мосты — список практически бесконечен. Разумеется, не забыта находка первого Unreal — сообщения карманного переводчика. Дневники мертвых персонажей, надписи на стенах, информация от компьютеров — все работает на создание целостной игровой вселенной.

Звук и музыка завершают общую картину, придавая игре свой особый, ни на что не похожий колорит. К созданию музыкальных композиций был привлечен Борис "Тошеев" Нонте — достаточно известный человек в среде авторов игровых саундтреков. Его собственные произведения разбавляются



знакомыми и узнаваемыми темами из Unreal и UT. Звук и озвучка персонажей — на твердую пятерку! Главный герой не устает комментировать происходящие события на манер Дюка Ньюкема или его не по годам серьезного младшего брата Сэма. Причем с чувством юмора у авторов все отлично, чего только стоит фраза: "What the fuckin' bastards s'it? Oh, shit, it's me".

Тормоза в ONP — дело обычное. Не царское все-таки это дело — оптимизация. Тормоза не зависят от крутизны машины, да и к сложности графики отношение имеют очень косвенное. На некоторых картах встречаются ошибки — выпадение полигонов или проблемы с проходимостью. В плане озвучки можно придираться к немногим шумоватым сэмплам. Пара скриптовых сцен не доведены до ума — камера показывает что угодно, кроме нужного плана. Однако все эти проблемы не критичны, а тормоза не такие уж и сильные. Если тормозит совсем уж нелепо на неслабой точке — попробуйте выбрать другой renderer (Меню preferences/video/change) — в моем случае помог режим OpenGL.

Тех же щей... Из другой тарелки

Игру в Unreal в свое время сравнивали с чтением художественной литературы. Куда бы ни попал игрок, казалось, что перед ним в этих местах прошла ядерная война — трупы, разрушения и предсмертные записки. Из них по крупицам собирался сюжет, и для полного понимания вселенной их

нужно было читать. В одном из интервью DavidM заявил: "Если Unreal был книгой, ONP мы хотим приблизить к интерактивному кино". Так оно и получилось. Игрок, вместо созерцания последствий действий какой-то неведомой силы, сам участвует во всех событиях или, по крайней мере, присутствует на них. Благодаря озвучке персонажа перед глазами легко встает образ супергероя боевика — эдакого Брюса Уиллиса местного пошиба. А сюжетная линия легко подкидывает герою подходящие задачи.

ONP с легкостью затыкает за пояс не только все сингл-моды Unreal Tournament, но и даже коммерческую разработку Return to Na Pali. Особо впечатлительные индивиды утверждают, что и сам Unreal рядом не валялся. Я бы таких выводов не делал. Быть может по качеству уровней они стоят на одной ступени. Однако Unreal не хватает кинематографичности, а ONP — проработанности. Гляжу ONP не позволяет говорить о полной завершенности проекта. Но, тем не менее, Operation Na Pali можно вписать золотыми буквами в историю вселенной Unreal. Два года ожидания были не напрасны.



А Team Vortex тем временем взялась за новый проект. DavidM собрал замечательную команду и обещает не повторять старых ошибок. Безусловно, нас ждет хит. Мы же, в свою очередь, пождем его, благо не впервые. А пока Operation Na Pali позволит скоротать время до выхода Unreal 2. ■



ИТОГОВЫЙ

10.0

Графика

8.0

Звук и музыка

10.0

Интерфейс и управление

8.0

Новизна

5.0

9.0

Джаз и Фауст

“Джаз и Фауст” — это романтическая история о любви с первого взгляда и кровавом предательстве, о погоне за сказочными сокровищами и расследовании жуткого двойного убийства. Эту историю можно (и нужно) пережить дважды, пройдя игру сначала за прямодушного романтика капитана Фауста, потом — за веселого циника контрабандиста Джаза. Оба они верят в судьбу и удачу и в погоне за мечтой готовы обойти весь свет.

Фауст ищет любовь всей своей жизни — рыжеволосую девушку, даже имени которой он не знает. Он видел ее всего один раз и полюбил навсегда. При первой встрече капитан не смог ей помочь, связанный словом, данным другому человеку. Освободившись от обязательств, он готов отыскать свою принцессу хоть на краю земли.

Джаз манит сказочный клад. Посаженный в кутузку за контрабанду бренди, он стал свидетелем рассказа рыжебородого иноземца о сказочных сокровищах, спрятанных посреди пустыни. Выйдя из тюрьмы, Джаз узнает, что рыжебородый убит. Легкий на подъем, Джаз решает ухватить удачу за хвост и пускается в погоню за призраком золотого тельца.

Два обезглавленных трупа и одна рыжебородая голова

Именно с этих милых анатомических подробностей начинается игра Джаз и Фауст пойдут к финалу разными путями, не ведая, что цель у них одна. Иногда их дороги будут пересекаться, они будут беседовать, помогать друг другу, временами даже действовать сообща. Две сюжетные линии напоминают двойную спираль ДНК — дополняющие друг друга, похожие, и в то же время совсем разные.

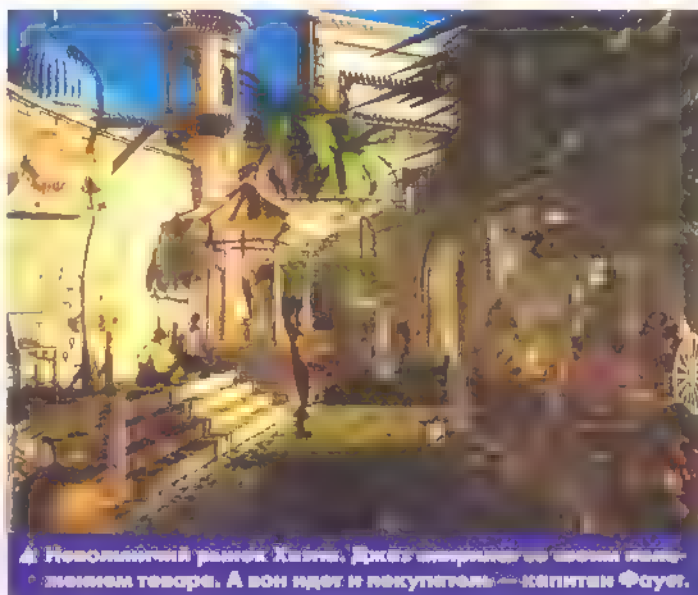
Кого бы вы ни выбрали в качестве героя, вам предстоит исследовать пять больших областей. История начинается в красивом портовом городе Эр-Эльпе, где в гавани покачиваются суда, а на живописных мощеных улицах день и ночь идет торговля. Вскоре, однако, нам предстоит понять, что изнанка жизни в чудесном Эр-Эльпе совсем не так привлекательна. За романтическим фасадом прячется иная суть — божки, живущие под мостами, скульптуры крокодего, всегда готовые пойти на шантаж, и жутко коррумпированная полиция. Понятия “презумпция невиновности” для последней не существует, а единственный аргумент, который оно признает, — это взятка. То, что и Фауст, и Джаз оказываются причастными к убийству, жизнь им не облегчает. В результате оба героя, намазавшись и набегавшись до полусмерти, без гроша в кармане еле уносят ноги из чудного порта Эр-Эльп.

След таинственной незнакомки ведет их на Черные острова. Если описать в двух словах сей архипелаг — это большая колониальная помойка с единственной архитектурной достопримечательностью — капитальным каменным зданием тюрьмы. Кроме того, тут имеются кабак и бамбуковая роща с экзотической зубастой фауной. Последняя мечтает поближе познакомиться с Фаустом.

Дальше на востоке в царственной неге раскинулся на берегу моря роскошный город Хаэн. Там вас ждут галубые купола мечетей и принудительная архитектура султанского дворца, плеск воды в каналах и роскошь восточного базара, темные переулочки и притоны, где курят опиум, — если вы читали “Тысячу и одну ночь”, вы тут же узнаете этот город.

А за ним начинается увлекательный в пустыню караванный путь. В красных барханах белеют кости путников и верблюдов, таятся развалины древних городов с идолами ныне забытых богов. Покинутые людьми, эти руины населены страшными чудовищами — здесь обитают йети и деревья-вампиры, неосторожных искателей сокровищ караулят сказочные чудовища — панцирные гидры и огромные черви. Именно здесь лежит наша цель — в полутьме блистают россыпи золотых монет, сверкают драгоценности. Но просто так получить этот сказочный огромный клад не удастся — проклято золото, заляптанное кровью. И это проклятие забирает героев назад в прошлое, разворачивая их на

Жанр:	Квест
Издатель:	1C
Разработчик:	Samyра nnoс
Похожесть:	Azenm, Mystery of the Drmbl
Необходимо:	CPU 233MHz, 32Mb, 1Mb Video
Желательно:	CPU 400MHz, 64Mb, 8Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Клиентский СМ:	Да
Сайт игры:	www.jazzandfaust.ru



▲ Новомодный рынок Хаэна. Джаз шепчет о своих планах жеману Фауста. А вон идет и покупатель — капитан Фауст.

второй заход — прохождение игры за второго персонажа. Замечу, маневр весьма неожиданный, изящный и психологически верный.

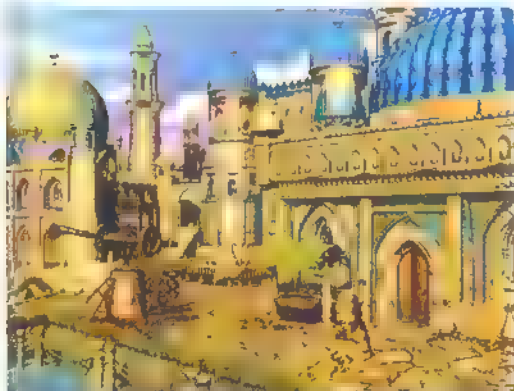
На успех перевести дух, вы оказываетесь втянутыми в новую череду приключений. И принцесса, и клад выглядят весьма заманчиво, поэтому у вас будет замечательный стимул для прохождения игры по второму разу. Только приготовьтесь к тому, что в этот раз все окажется совсем по-другому — ведь это уже другая ветвь реальности, и она не обязана повторять все события предыдущей.

Горячую кочергу заказывали?

Геймплей стандартен для любого квеста — собирание и использование

предметов, разговоры со всеми NPC, которые пожелают с вами общаться. Здесь нет никаких ныне модных элементов action, никакой опасности для жизни героев. Голодная гидра будет смиренно сидеть и ждать ваших умных мыслей, вместо того чтобы пообедать задумчивым капитаном.

Действия игрока предопределены в том смысле, что подбирать и использовать предметы можно только тогда, когда по сюжету в них возникнет необходимость. Скажем, лежит в кустах у полицейского участка кувшин. Взять вы его сможете не раньше, чем понадобится заправить маслом лампу на маяке. С другой стороны, на каждой локации придется буквально прочесывать все углы в поисках доступных для прихватки предметов. Топор — хватай! —



▲ Красотами этой набережной Хама по ходу сюжета нам придется любоваться раз так пятнадцать-двадцать...



▲ Все герои в сборе. Идет совет перед решающим броском к сокровищам. А местечко чудное, правда?

зачем-нибудь да стодится. Подсвечник — в карман его! Подарили зеркало сун в багаж! А кому тут симпатичную ко-чергу? Ах, слишком горячая? — ну вон бочка стоит, можно охладить.

На экранах с обилием деталей и подробностей единственным способом разобраться в обстановке является тщательное сканирование курсором экрана. Превратилась стрелочка в руку — жми кнопку мыши! Неважно, что пока мы не видим, что там ценного герой нашорил в помойке. Сунем в инвентори — там поглядим. Зато не знаем, а сплошной сюрприз! "Сатурн плюс" открыли новый сезон охоты за пикселями.

Смысл общения с NPC прост — чтобы получить ответы, надо поставить правильные вопросы. Предварительно создав обстановку, чтобы люди заохотили с вами говорить. Напите торговца вином, у него развяжется язык, и он поведает о двойном убийстве, которое произошло в городе, пока Джаз коротал время в тюрьме. Подарите вдове стрепз ткани — та выложит все, что знает об обезглавленных иностранцах.

Паззлы в целом логичны и при разумном подходе вполне решаемы. "Разумным подходом" я именую действия типа: таскать надгробные плиты и прирывать верблюдов, изничтожать крыс и произносить заклинания. Кстати, в обеих ветвях сюжета вам придется пощадить девушек из гарема. Похоже, это несбыточная мечта сценариста.

Капитану и контрабандисту предстоит решить немного разные задачи. Прохождение ветви "Фауст" напонило мне о передаче "В мире животных". Капитан оказался натуралистом-любителем. по ходу сюжета его ждало возня с собаками, кошками, провала невиданных чудовищ, выкуривание кобр из кувшинов, приготовление приманки для ос, прикармливание йе-жу и прочее в том же духе.

Веселый Джаз верит в фортуна, но при этом ему жутко не везет. Он откровенно наивен для контрабандиста, а потому постоянно впадает в какие-то неприятности. Характерно, что знакомство с каждой новой локацией Джаз начинает с пребывания в тюрьме, а если особенно повезет — то с посещения рынка рабов в качестве то-



▲ Собаке, от которой любитель животных Фауст спасает кошку (слева сверху), сегодня не повезло. Собака ее кроют бочкой.

вара Зато, переодевшись женщиной, Джаз выглядит очаровательно, особенно пленяет чадра, из-под которой торчит знакомая красная ботфорта.

Наши пиксели — самые крупные пиксели в мире!

На съемки "Джаза и Фауста" были приглашены 3D-модели. Бэкграунды рисовались вручную, и весьма тщательно. Красиво сделаны ролики. Присутствуют не особо замысловатые, но приятно выглядящие анимационные эффекты — из труб валит дым, по вечерам вокруг мерцающих фонарей вьется мошкара, в каналах плещется вода. Тени героев, лежа на лестничные ступени, приобретают реалистичный излом.

Правда, некоторые экраны темноваты. Похоже, художникам послужил образцом знаменитый рембрандтовский "Ночной дозор". Я изрядно намучилась, прежде чем нашла в тюремной камере на полу плитку с тайником под ней. Не легче оказалось обнаружить снующую в полумраке крысу. А поиск предметов, запутавшихся в темной паутине панцирной гидры, превратился в сущий кошмар. И это на хорошем 17-дюймовом "Флэтроне". Господа рембрандты, поберегли бы вы наши глазки!

Если декорации отрисованы на "пять", а модели персонажей — на крепкое "четыре", то хвалить анимацию язык как-то не поворачивается. Понятно, это первый опыт и все такое. Но анимированные сценки в разных местах игры, которые по смыслу должны быть динамичными и захватывающими, выглядят несколько примитивными и даже отмораженными. Плоские ладошки персонажей и конечности на шарнирах заставляют сочувственно вздыхать и отводить глаза от экрана.

А вот теперь садитесь на стул, глубоко вдохните и держитесь крепче. Сейчас я поведаю о худшем. Созерцать красоты заморских стран вам придется в древнем, как улыбка Джоханды, разрешении 640x480. Комментировать сей факт не буду, поскольку цензурные слова на ум не приходят. Конечно, сверхнизкие системные требования — это приятно, но достаточно кинуть взгляд на крупнокалиберные пиксели, чтобы еще раз понять, не всякая цель оправдывает средства.

"Сатурн" мне друг, но истина дороже

Понятно, что "Сатурн плюс", в отличие от гигантов типа Ubi Soft или Bethesda, не может позволить себе

команду бета-тестеров в несколько сот человек. А потому в игре встречаются баги. Иногда сложно позиционировать курсор. Результат — трудно произвести правильные действия, и сюжет буксует, что вызывает зверское раздражение. Как-то раз, переключившись по Alt+Tab на другое приложение, а потом вернувшись в игру, я увидела, что все персонажи бесследно испарились с экрана. Еще удивительнее то, что при манипуляциях мышью можно было производить различные действия, и на пустом экране слышались шаги, голоса, появлялись и исчезали предметы. Полтергейст, да и только!

Интерфейс слегка прихрамывает на одну ногу. Отсутствует карта для быстрой навигации, которая была, например, в сатурновском же "Агенте". Конечно, героя можно заставить бегать, дважды кликнув мышью, но таскаться туда-сюда через несколько локаций — занятие очень тоскливое. Пример — путь через пять экранов из курильни опиума до невольничьего рынка. После того, как я пробежала по нему сначала раз шесть Джазом, а потом еще раз десять Фаустом, я четко поняла — город Хази красив, красив до старости.

Видимо, первые гуру квестостроения в России выпустятся не скоро. Но начало положено — если отбросить убогое разрешение, пиксель-хантинг и прониравые баги, "Джаз и Фауст" можно назвать довольно успешным отечественным проектом. Квесты с хорошим сюжетом, мягко говоря, не каждый день выходят, так что если у кого квестовый голод — попробуйте на зуб сатурновские пироги. ■

Дождался?
Теперь "Джаз и Фауст" официально
выпущен, размером от 800x600 и
миллион из байт — посылается сразу!
The Longest Journey на русском. Ну а
также еще Джаз, Фаст, Джаз и Фауст,
красивый Фауст.

70% Оправданность ожидания

Оценки

Графика	7.5
Звук и музыка	7.0
Интерфейс и управление	6.0
Коррекция	6.0
Коррекция	8.0

Рейтинг "Мани" **7.0**

ПРОЕКТ
АЛЬФАОлег Полянский
rod@igromania.ru

Главные слова в названии статьи — это "Альфа" и "спецназ". Усилим мысли свяжите их между собой. Если получилось нечто вроде "спецподразделение "Альфа", то вы подаете надежды. Теперь подумайте, по какому случаю материал об "Альфе" мог появиться в вашем любимом игровом издании. Операция против компьютерных пиратов? Захват Билла Гейтса террористами во время визита в Москву? Получены секретные сведения о том, во что рожутся "альфовцы" после работы — в Quake или Unreal?

Все это заманчиво, но и только. Настоящий джинн из лампы — вот он. Сейчас вылезет Трем, только аккуратно. Ба-бах! Вспышка истинно озорило восторженные лица, склонившиеся над журналом. Подразделение "Альфа" — тема новой тактической игры! Которую уже год разрабатывает маленькая, но доблестная команда MiSTland из города отцветающей

женей, и решили задать Виталию несколько вопросов по поводу проекта

Знамя реализма

"Игромания" [И]: Неужели действительно так сильна идеологическая подоплека?

Виталий Шутов [ВШ]: Для нас это некоммерческий проект. Что такое SAS, знают все, что такое "морские котики" — тоже. А "Альфу" в мире не знают. И мы как-то задумались — почему нет нормальных игр про российский спецназ? Да и вообще с хорошими тактиками последнее время напряженка. В мире вдруг все решили, что жанр тактических игр умер. Сначала вышел Jagged Alliance 2.5, по продажам он провалился. Потом вышел Fallout: Tactics. Его выпянула раскрученная марка, но, тем не менее, именно на его примере многие аналитики и журналисты досрочно объявили о кончине жанра тактических игр. И делать их переста-

ли. Напрасно. Серьезные игры ушли, но серьезные игроки-то есть!

Проект "Альфа" — игра, судя по всему, действительно очень серьезная. Тактический симулятор реально существующего спецподразделения в реальных же условиях. Подобные игры не делаются "от балды", и мистландовцы связались с штабом спецопераций "Альфы", чтобы с помощью грамотных консультантов максимально достоверно воспроизвести боевые операции.

[ВШ]: Почти все уровни мы делали на базе реально существующих аналогов. Наш главный консультант — Геннадий Зайцев. Это бывший командир "Альфы", генерал-лейтенант в отставке. Фактически, это живая легенда группы "А". Он участвовал в операциях с момента ее основания, начиная с 1980 года, когда была проведена операция освобождения американского посольства. Он дает добро на консультацию, а непосредственно для нее привлекаются специалисты из действующего состава.

[И]: Насколько достоверно в игре воспроизводятся реальные задания группы "А"?

[ВШ]: Предполагается порядка 12 миссий. Часть из них имеет исторические прототипы. Но очень многие материалы засекречены, и никто никогда не признается, что "Альфа" делала то-то и то-то. Даже работа "Альфы" в Чечне не афишируется. Поэтому некоторые миссии сделаны "по аналогии". Но, тем не ме-



На одной из бывших горячих точек Виталий Шутов побывал лично.

российской науки. Ее отец-основатель (команды, а не науки) Виталий Шутов любит кататься на роликах, играть в хорошие тактические симы и не любит, когда в этих симках опускают российскую армию и невообразимо завышают достоинства американского спецназа. Вопиющий пример подобной несправедливости — всем известная Operation Flashpoint. Ну ладно бы американцы — этих еще можно понять, с детства нас не любили. Но чехи, почти братья славяне, бывшие сокамерники по союдагерю. Впрочем, потому, наверное, и озлобились, что сокамерники. Как бы там ни было, но в MiSTland решили восстановить престиж нашей армии, а заодно и показать всему миру, чего стоит наша "Альфа" по сравнению с их котиками-спонниками. Мы, конечно, удивились, что кто-то делает игру из идеологических сообра-



Штурм буровой платформы — пока еще в проекте, но через несколько месяцев, глядишь, и закипят бои.

нее, по каждой из них мы получаем консультацию — психологические портреты террористов, кто как себя ведет, каковы действия групп. Могу показать материалы. Вот это — реальная аэрофотосъемка Чечни [показывает фотографию]. Мы такие данные запрашиваем по каждому заданию, и если есть возможность, в "Альфе" их предоставляют. К примеру, надо было выяснить, как действуют мины. Нам дали специального человека, который поставил растяжки, потом снял, показал, как их ставят на стенах, на потолке... У нас есть даже настоящий приказ "на выдвижение", причем это именно боевой приказ, который давали по группе "А" в Чечне

МiSTland — вторая после 1C: Maddox Games российская команда, которая так тщательно заботится об историческом соответствии. У Олега Медокса с его "Ил-2" все получилась более чем достоверно. У Виталия Шутова, судя по его рассказу, тоже все должно быть на высшем уровне

Личностный фактор

[И]: Как будет все это выглядеть? Вот запустил игрок миссию — а дальше?

[ВШ]: Появляется "поле боя", назовем его так. Виден объект операции — здание или укрепление. Известно, сколько в нем террористов и где они примерно находятся. А дальше начинаем планировать, глядя на карту — с какой стороны лучше зайти, ворваться через дверь или влезть в окно — или кинуть туда гранату. В общем, планировать все надо очень тщательно, это половина успеха. Потом надо долго подкрадываться, чтоб тебя никто не заметил. При этом учитываются освещенность, высота травы, в которой ты крадешься, время, которое ты находишься в поле зрения террориста

Впрочем, как верно заметил Виталий, такие миссии понравятся не всем. Поэтому в начале игроки получают больше желанного экшена — к примеру, на миссии штурма буровой платформы в море. Разработчики хотят таким образом заманить игрока. А потом миссии будут становиться все более и более интеллектуальными. Скажем, с участием снайперских двоек или троек, когда надо аккуратно подобраться к цели, снять ее, и так же аккуратно отойти. [ВШ] Мы балансируем на грани того, чтобы игра была интересна и хардкорщикам, и в то же время простым геймерам

[И]: С чего начинается игра?

[ВШ]: Мы начинаем в 80-х годах в чине капитана. У нас несколько подчиненных. Потом мы постепенно растем в чине, увеличивается число подчиненных и вместе с этим растут возможности. За успешное выполнение миссий начисляют command points (аналог очков престижа), на них можно кого-то повысить в звании

[И]: Что дает повышение в звании? Кому это звание предпочтительно присваивать?

[ВШ]: В группе важен командир. Без командира группа небоеспособна. Соответственно, игрок должен учитывать параметры людей. Они будут в личном деле. Есть "явные" параметры — разного рода способности. А есть "скрытые". Они отражают характер, особенности психики. Боец может быть агрессивен, решителен, а может быть склонен к обдумыва-



Большинство карт пока готовы только в виде прототипов, из деревьев уже отбрасывают тени.

нию. От этого, к примеру, зависит скорость реакции на внешние события. Когда в игре боец встречает какое-то препятствие, он должен отреагировать. Значит, если игрок повысил в звании командира, который "тормозит", то, если он затормозится, это скажется на всей группе, и могут быть разные осложнения. То есть чины раздавать надо с умом.

Кроме раздачи чинов, своих бойцов и командиров можно будет награждать орденами. Орден резко повышает какую-то характеристику. Между миссиями бойцов можно будет отправлять на курсы, которые повторяют существующие в "Альфе"

А вот звание выше полковника игрок никому присвоить не сможет. Это потому, что полковник — максимальное звание в "Альфе". Дальнейший карьерный рост происходит уже после перевода, к примеру, в штаб операций. Куда, кстати говоря, Виталий и команда тоже везли для очередной консультации

Победа за пять секунд

Проект "Альфа" — игра не походковая, но и не real-time. Сначала мы отдаем команды всем бойцам. Затем, что в какой точке надо сделать. Можно задать команды типа "если, то". Скажем, что делать в случае, если террорист обнаружил бойца, или в случае, если он уже начал стрелять. К примеру, вы отдали команду "go", бойцы пошли на захват. Тут — раз! — террорист выстрелил. Отступить/спрятаться/открыть ответный огонь — примерно из такого списка действий надо будет выбирать еще до того, как ваш отряд пойдет на штурм. Кроме того, в AI заложены действия, которые бойцы могут выполнить самостоятельно. Можно понадеясь на них и никаких команд не отдавать

[И]: А террористы будут вести себя одинаково?

[ВШ]: AI террористов мы будем "скрытывать", то есть подгонять под реальную ситуацию — под то, как это было в жизни. Но это не значит, что в ходе будут команды типа: "в 11 00 сделать три шага влево". Определенная свобода действий бандитам, несомненно, будет предоставлена — они ведь "живые люди". Кро-

ме того, у каждой банды — свой почерк, свое разделение на группы. Кто-то воюет тройками, кто-то — отрядами. У кого-то основной боец — снайпер, а к нему 12 человек прикрытия. Есть дружные банды, а есть такие, которые держатся только на авторитете главаря

[И]: Насколько я понял, сам штурм будет занимать совсем немного времени?

[ВШ]: В операции по освобождению заложников лимит на захват одноэтажного здания — пять секунд. БТР вышибает ворота, влетает во двор — и уже пошла группа. Она залезает в окна, в двери. Заранее распределено, сколько человек должно приходиться на комнату, какое должно быть вооружение — это мы тоже повторим в игре. Поэтому — да, самая главная часть операции будет проходить молниеносно. Десять-двадцать секунд, в течение которых игрок не может ни во что вмешаться, — и все террористы убиты или повязаны, заложники свободны. Или наоборот, если вы промахнулись в расчетах.

Игра создается на движке Paradise Cracked ("Код доступа. РАЙ"). Конечно, код движка подвергнется основательной доработке. Самое кардинальное отличие "Проекта "Альфа" от Paradise Cracked — это многоэтажность. Между этажами можно переходить, переключаться. В "РАЕ" невозможна ситуация, когда один человек стоит над другим. А здесь — пожалуйста. Можно даже залезть на деревья, хотя, по словам Виталия, это только в сказках снайперы на деревьях влезают

О графике говорить пока рано — то, что я видел в офисе МiSTland, можно назвать не более чем прототипом уровней. О звуках и музыке — тем более, хотя Виталий сказал, что ребята зовут на полигон записывать звуки выстрелов. Даже пригласили на тренировочный штурм самолета и автобуса посмотреть. И посмотрят — потому что хотя сделать все "по-настоящему" Короче говоря, джип в лампе сидит ого-го какой. Выйдет игра, и бойцы "Альфы" начнут штурмовать умы игроков по всему миру. Про американцев все временно забудут — потому как сколько можно. ■

NEW WORLD ORDER

Денис Марков
kiar@igromania.ru



Termite Games мечтает угодить

Новый Мировой Порядок

в мультиплеерных окладах

Становиться любимыми и популярными задолго до появления на свет — исключительная привилегия объектов индустрии развлечений, в частности, игр. В невышедшие игры мы «влюбляемся» сплошь и рядом. Разработчики говорят: «Будет Warcraft III». Все радуются. Говорят: «Будет Doom III». Все просто выпрыгивают из штанов от нетерпения. Но иногда эти фразы разработчиков, прямо скажем, ставят в тупик. Если игра не является продолжением известной серии, то кто знает, чего от нее ждать. Хит или провал? Понравится или не понравится?

Поэтому, устав сортировать слухи о тактическом экшене New World Order, мы решили связаться с разработчиками и подробно выяснить, что же нас ждет. Тем более что проект выглядит действительно многообещающим. Новые интернет-сайты, посвященные игре, появляются чуть ли не каждую неделю, но ни один из них пока не может похвастаться обилием информации. Ясно одно: это игра — из серии тех,



Снимаем из пистолета вражеского снайпера — получаем очередной ранг.

что умело маскируются под симуляторы спецназа, являясь на деле чистокровными экшенами. Здесь единственным попаданием в соперника нельзя добиться победы. Здесь не нужно передвигаться исключительно ползком, прячась за каждым кустиком. Это не Delta Force — игра, которая скорее ближе к Counter-Strike, Global Operations и иже с ними. Подвергнуться нашим люткам (читай: ответить на коверзные вопросы) любезно согласился главный программист проекта — Джим Мальмрос из компании Termite Games.

Старые песни

«Игромания» [И] А чем, собственно, New World Order отличается от Counter-Strike, Global Operations и подобных игр?

Джим Мальмрос [ДМ] Прежде всего — массой новых возможностей. Каждый предмет

А террористы, однако, культурный народ! Ковры, картины...

в игре имеет свой вес, а максимальный вес переносимого снаряжения ограничен. Графический движок великолепен, система повреждений до предела сложна и точна. В общем, много всего. Так сразу и не упомнишь.

Бегать с десятью пулеметами в кармане нам теперь не дадут. Согласно опубликованной разработчиками информации, вес экипировки влияет, прежде всего, на показатель устойчивости. Понятно, что, чем больше на игроке снаряжения, тем быстрее он устает. А от этого напрямую зависит скорость передвижения. Совсем нехотят вспоминаться игры из серии NHL.

[И] Давайте поговорим об одиночной игре. Для начала расскажите о сюжете.

[ДМ] Вы начнете игру в качестве новобранца команды по борьбе с терроризмом. Последний, кстати, сдаваться просто так не намерен. Главная преступная группировка — The Syndicate — планирует множество терактов по всему миру. Ваша цель — предотвратить их.

"Теракты по всему миру" и "преступная группировка" — это хорошо (в рамках игры, само собой). Но уж слишком избито. Не успели мы повоевать с NOD в C&C: Renegade и попутешествовать по земному шару в Global Operations, как опять. С другой стороны, даже самую старую идею можно реализовать так, что у геймеров слюни на клавиатуру потекут. Не будем загадывать, а попробуем выяснить детали.

[И] А что насчет миссий? Какими они будут, на какое время прохождения рассчитаны?

[ДМ] Всего в игре 12 одиночных сценариев. Время их прохождения целиком и полностью зависит от вашего умения играть. Конечно, если вы уже успели пройти пару-другую спецназ-симов, дело пойдет гораздо лучше, чем если вы впервые увидели компьютер. Но, в любом случае, "пробежать" через игру не выйдет. Придется приложить немало усилий. На некоторых уровнях достигнуть поставленных задач вам поможет команда ботов-союзников. А иногда все бремя ответственности падет только на вас.

А вот это уже интересно! Не припомню такого экшена, в котором боты-союзники появлялись лишь в части миссий. С другой стороны, количество миссий говорит о том, что основной акцент будет сделан на многопользовательскую игру.

[И] Давайте поговорим о многопользовательском режиме. Ведь дело не ограничится стандартным спасением заложников или просто кровавыми побоищами?

[ДМ] Стандартные варианты сетевой игры — Deathmatch, спасение заложников и установка бомбы — конечно же, никуда не исчезнут. Несмотря на то, что некоторым они уже успели поднадоесть, остается огромное количество людей, которые к ним привыкли и отказываться от них не собираются. Но и для любителей новенького у нас есть сюрпризы. Особенно хотел бы отметить такие режимы, как "игра на время" и "побег".

Думаю, фанаты сетевых игр должны быть довольны. По крайней мере, в очередной раз повторять пройденное смысла нет — хочется попробовать поиграть в другие варианты многопользовательских баталий. Впрочем, не сказал бы, что они такие уж новые. Задания типа "добраться до определенной точки" мы уже видели в том же Tactical Ops. А что это, как не побег? Что же касается игры на время, то, полагаю, этот режим увлечет многих. Все таки одно дело — просто воевать, а другое дело — воевать быстро.

Ничто не забыто, ничто не забыто

Но нельзя забывать и о тех, чью любимую игру мы приводим в качестве эталона спецназ-симулятора — то бишь о коунтерстрайкерах. Тактический экшен,

не похожий на Counter-Strike, сделать, конечно, можно. Но нужна ли? Ведь большинство тех, кому может понравиться NWO, — это именно фанаты CS. И разработчики об этом знают. Перед ними стоит нелегкая задача — найти золотую середину между необузданным экшеном и строгим реализмом. Ну и, само собой, не сделать явный клон сами-знаете-какой игры.

[И] Будет ли игра интересна коунтерстрайкерам? Ведь не секрет, что CS достаточно аркаден, далек от настоящего тактического экшена. И в то же время вы говорите, что New World Order будет реалистичной игрой. Где правда?

[ДМ] Истина всегда где-то посередине. Мы не собираемся делать что-то вроде UT, где кровь льется ручьями, а герои уничтожают друг друга чуть ли не зенитными орудиями. Но с другой стороны, зачем нам (а тем более вам) игра, в которой персонажи идут друг друга по полчаса, а когда находят, то итог встречи подводят одним выстрелом? Самое главное — удовольствие игроков. Поэтому основной задачей в плане игровальности мы считаем нахождение удачной пропорции между реализмом и экшеном. В общем, тупого мочиловы не будет, но и заснуть не дадим.

С гранатой в кармане, с чекой в руке

Ну а теперь о том, что интересует нас не меньше, ну, не меньше остальных. Об оружии. Как вы уже поняли, зенитных орудий не будет.

[И] А что тогда будет? Какое оружие мы встретим в игре?

[ДМ] Пистолеты, дробовики, винтовки и полуавтоматическое оружие. В каждой категории — немалое количество конкретных наименований. И все настоящие, сами мы ничего не придумывали и не изобретали. Как я уже отмечал, зенитных орудий... ну, вы поняли. Система во-

оружия отлично сбалансирована. Совершенного оружия, с помощью которого можно быстро и качественно решить игру в свою пользу, не будет. И, конечно, имеются всякие гранаты, много дополнительной амуниции.

[И] А что скажете о системе повреждений?

[ДМ] О да, здесь у нас тоже припасена небольшая революция! Пиксельный подсчет урона — как вам это? Теперь уже мы говорим не о двух, не о десяти, не о ста десяти участках тела. Наносимый ущерб подсчитывается, исходя из расположения и характеристик площади, равной одному пикселю!

Интересно-интересно. Выходит — сколько пикселей, столько и зон на теле врага. Самнительное, вообще-то, решение. В конце концов, нем абсолютная точность не так важна. Какая разница — попал врагу в плечо или в предплечье? В левое бедро или в правое? Или даже между ними? Не вижу смысла нагружать процессор такими излишками — ему и так немало работы выпадает. Хотя, откровенно говоря, не



Стоит только врагу показаться из-за угла улицы, и он испытает на себе все прелести революционной системы повреждений.



От дула автоматика идет такой яркий свет, что блики аж на деревянном полу играют.



Бог ты мой! Квазимодо возвращается в лице напарника по команде. Страшен он, правда, не сколько горбом, столько мощной винтовкой.

думаю, что эта система будет реализована в точности так, как говорит Джим. Иначе не игра получится, а слайд шоу

[И] Я слышал еще о некой системе рангов. Не поясните, как она работает?

[ДМ] В зависимости от своего мастерства каждый игрок будет получать определенный ранг. Само собой, чем лучше он стреляет, тем выше ранг. А учитывая сложность и навороченность подсчета повреждений. В общем, это будет действительно интересно. Не просто "крутой или слабый"

Очевидно, ранги за деньги не покупаются и уж тем более не продаются. Хорошо стреляете, попадая в голову из пистолета через полкарты, — вот вам ранг. Получите и распишитесь! Нечаянно убили своего товарища по команде? Верните ранг обратно!

[И] А на что, собственно, эти ранги влияют?

[ДМ] Ну как знал, что спросил? Чем выше ранг, тем большие преимущества получает его владелец. Больше денег — следовательно, больше оружия и брони.

СТАРОМ В КОЖЕ

Да уж, Soldier of Fortune со своим алгоритмом подсчета урона просто отдыхает! Интересно попал в одну точку — просто как следует поколечил врага. В другую — отправил его к праотцам. Но не это главное. Главное то, зачем эта система введена. Помимо того самого пресловутого реализма, к которому все стремятся, но никто так и не пришел, важны заявленные на ней возможности игрового процесса. В принципе, что-то похожее на эти самые ранги было в том же Counter-Strike. Кто выигрывал, просто получал больше денег. Но там проигрывающая сторона иногда могла применить тактику "стратегического слива". То есть сдать один-другой раунд, чтобы понемногу накопить денег на нормальное оружие. Учитывая специфические правила сетевой игры в CS, это можно было сделать практически без ущерба общему результату. Но здесь этого, похоже, нет! Не получится ли так, что одна из команд, проиграв первую пару раундов, окажется в невыгодном положении до конца игры?

[И] А если вдруг во время игры двух одинаково сильных команд одна из них случайно выигрывает несколько начальных раундов подряд? Ведь тогда другая команда обречена на поражение! У врага будут деньги, оружие, броня.

[ДМ] Об этом мы тоже подумали. Поэтому сделали так, что "благополучие" одних игроков не зависит от действий других. То есть вы можете рвать всех в клочья направо и налево. Это даст лично вам высокий ранг и, следовательно, деньги. Но ваш напарник по команде — пенек, каких свет не видывал — не получит равным счетом ничего, если не научится попадать.

Так что испытывать недостаток в средствах будут не игроки, играющие за слабую команду, а только те, "благодаря" кому она слаба.

Интересная находка, согласитесь! Помимо всего названного Джимом, здесь есть еще одно неоспоримое, но совсем не заметное на первый взгляд преимущество. Дело в том, что такая система заставит вас играть не в индивидуальную, а в командную игру. Конечно, вам никто не мешает оставить напарников на произвол судьбы и бороться с врагом в одиночку. Но если играть согласованно с братьями по оружию, можно добиться гораздо лучших результатов. Команда индивидуалистов заранее обречена на поражение, так как скоординированные соперники легко наберут больше поподоний, просто отстреливая остоулованных на произвол судьбы слабых игроков. И тогда вас не спасет даже высокий личный уровень игры — ведь напарники по команде станут для врагов фактически неисчерпаемым источником денег.

Само собой, что, помимо геймплейных наворотов, нам предлагают очередной гениальный 3D-движок. Что ж, зададим пару вопросов по этому поводу.

[И] Об игровом процессе мы уже узнали. А что скажете о внешнем виде New World Order?

[ДМ] А что я могу о нем сказать? Конечно, только хорошее! И не потому, что я причастен к разработке игры, а потому, что все выглядит действительно классно. Посмотрите на скриншоты! А ведь в динамике все гораздо красивее. Самая интересная особенность графического движка состоит в том, что он постоянно обрабатывает не весь уровень, а лишь некоторую его часть. Как раз ту, которая видна игроку в текущее время. Благодаря этому мы можем добиться гораздо более высокой детализации. Ну и, конечно, есть другие интересные моменты: пиксельное освещение, динамические тени, неограниченное количество источников света... всего и не перечешишь. Одно

скажу наверняка. таких красивых экшенов вы еще не видели!

Обработка лишь части уровня в каждый момент времени — это действительно что-то новенькое. Думается, это увеличит требования к количеству оперативки. На то, чтобы каждый раз подгружать фрагмент высокодетализированного уровня с жесткого диска, уйдет куча времени. Которое, как известно, критически важно во время сетевой игры. Но с другой стороны, гораздо легче станет владельцам не самых сильных видеокарт. А так как докупить оперативку гораздо проще и дешевле, чем разжиться последней моделью GeForce, преимущество такой находки очевидно.

ЬСКИМ ЛЕВША

Любая хорошая игра обростает множеством фанатов, которые тут же начинают делать для нее свои карты и моды. Проясним ситуацию насчет этого аспекта: не замахнет ли NWO, подобно многим другим играм, только потому, что разработчики решили не поддерживать народное творчество?

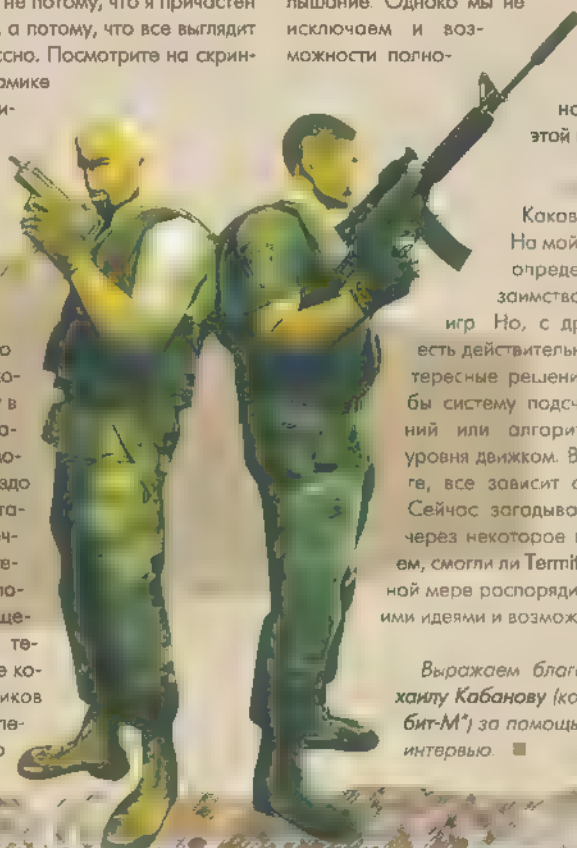
[И] А что вы скажете создателям карт и модов? Им будет чем заняться?

[ДМ] Конечно, да. Что касается модов, вы можете начинать уже сейчас. 3D-модели, звуки, текстуры и карты — это можно разработать до выхода игры, а затем просто подогнать все к готовому продукту.

[И] Не планируете ли вы обнародовать кусочки программного кода игры? В свое время id Software сделали так с Quake III Arena, и это действительно подстегнуло авторов различных модификаций. Во-первых, они поняли, как что работает. А во-вторых, смогли изменить едва ли не все аспекты игрового процесса.

[ДМ] Думаю, мы откроем часть исходников. Но, скорее всего, лишь некоторым разработчикам. Тем, которые уже доказали свой талант. Дело в том, что в программном тексте есть множество интересных решений, о которых не стоит кричать во всеулышание. Однако мы не исключаем и возможности полно-

стью свободного доступа к этой информации.



Каков будет вердикт? На мой взгляд, в NWO определенно немало заимствовано из других игр. Но, с другой стороны, есть действительно свежие и интересные решения — взять хотя бы систему подсчета повреждений или алгоритм обработки уровня движком. В конечном итоге, все зависит от реализации. Сейчас загадывать сложно, но через некоторое время мы узнаем, смогли ли Termite Games в полной мере распорядиться всеми своими идеями и возможностями.

Выражаем благодарность Михаилу Кабанову (компания "Руссо-бит-М") за помощь в организации интервью. ■



МУЛЬТИМЕЛИД

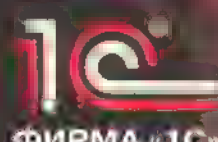
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети: 1С МультиМедиа
обращаться в фирму: 1С-
123056, Москва, а/я 64, ул.
Степановская, 21
Тел: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
asmin@ic.ru, www.1c.ru

В городе Нью-Йорке происходит страшное. Известный злоумышленник опробует странную, радиоактивную субстанцию на ничего не подозревающих горожанах. Под воздействием ядовитой, светящейся гадости люди превращаются в отвратительных мутантов. Те, кому повезло, умирают. Однако таких жаловальщиков немного, и количество уродов-мутантов стремительно растет. Если не предпринять решительные меры, через несколько дней город Нью-Йорк окажется во власти чудовищ.

Время — в обрез, и только Дюк Ньюкем может разрушить дьявольские планы сумасшедшего гения Морфикса и спасти Нью-Йорк. Чтобы спасти город, Дюку необходимо срочно высадиться на крышу небоскреба и спуститься оттуда в глубины городской канализационной системы, чтобы по пути орда мутантов и роботов. Если кто-то может спасти Манхэттен, так это вооруженный до зубов, с неизменным чувством юмора наперевес — Дюк Ньюкем!

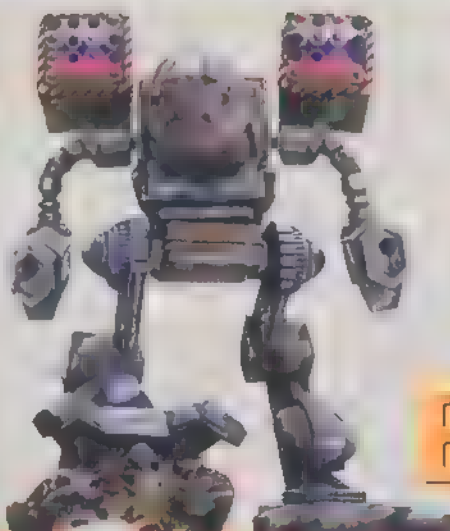


DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT



© 1997 3D Realms, Inc. Все права защищены. 3D Realms, Inc. и Duke Nukem являются зарегистрированными товарными знаками 3D Realms, Inc. в США и других странах. 1C является зарегистрированным товарным знаком 1C Corporation в России и других странах СНГ. Все права защищены. 1C Corporation, 1C и 1C logo являются зарегистрированными товарными знаками 1C Corporation в России и других странах СНГ. Все права защищены. 1C Corporation, 1C и 1C logo являются зарегистрированными товарными знаками 1C Corporation в России и других странах СНГ. Все права защищены.

Антон Логвинов (fx@igromani.ru)



BattleTech — одна из величайших научно-фантастических вселенных. Времена своей массовой популярности она давно пережила, но компания-основатель (FASA) отпели поминальную. Но миллионы фанатов по всему миру продолжают с упоением читать выходящие огромными тиражами книжки, кидают кубики в настольнике и с готовностью ныряют в кабины виртуальных мехов в очередном MechWarrior. Вряд ли я ошибусь, если скажу, что поклонники BT есть в каждой цивилизованной стране мира. Наша родина — не исключение.

ВОИНЫ РУССКОГО

BATTLETECH

Русская Лига BattleTech, объединяющая всех русскоговорящих фанатов вселенной, образовалась очень давно — еще в славные времена MW2. В рунете можно найти множество сайтов, посвященных как вселенной в целом, так и отдельным подразделениям. Все эти ресурсы, так или иначе, связаны с Лигой. Фанаты держатся друг за друга вне зависимости от того, играют они в настольник или выносят друг друга, пилотируя виртуальные мехи.

Идея рассказать об отечественных игроках в MechWarrior родилась у меня при просмотре очередного сайта, посвященного любимой

вселенной. Получив одобрение редактора, я задался целью найти самое активное подразделение (слово "клан" в BT в подобных случаях не употребляется, так как оно имеет несколько иное значение в терминологии вселенной) РЛБТ, которое регулярно играет в MechWarrior не только "дома", но и соревнуется на международной арене. Таковым оказался Russian Death Legion (<http://mechwarrior.ru>), с командующим которого мы сегодня и побеседуем о том, что же такое "мультиплеер в MechWarrior", что, собственно, есть RDL и вообще "Русский BattleTech". "Игромания" взяла

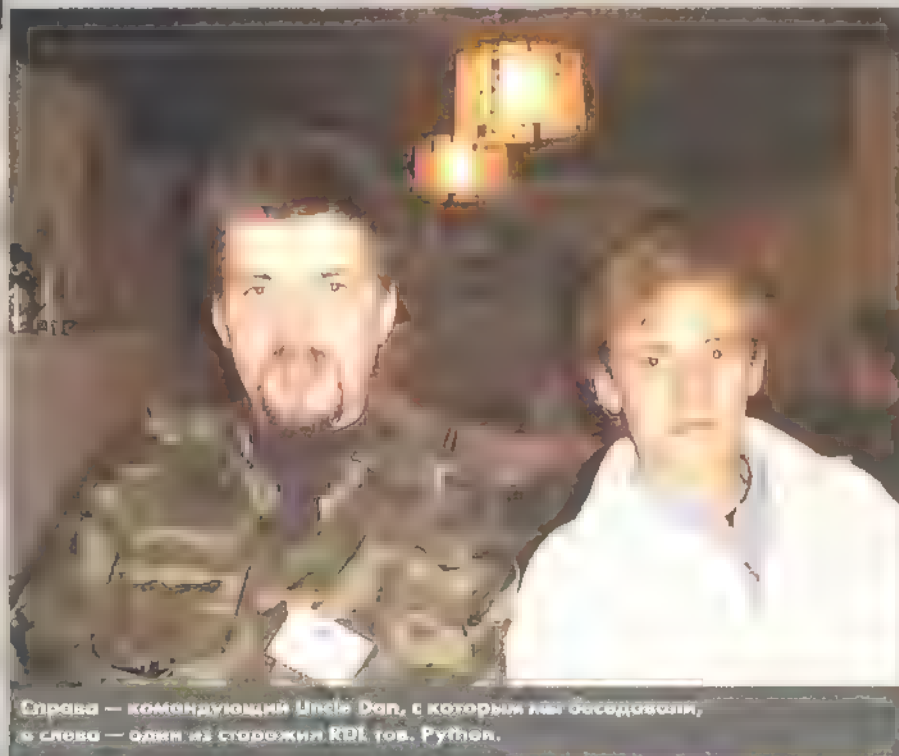
интервью у Даниила Стрелкова, в Интернете более известного как Uncle Dan. На данный момент Данила является командующим Russian Death Legion (RDL), а значит, помимо игры в MechWarrior, занимается еще и административными вопросами.

"Игромания" [И]: Привет! Расскажи, чем ты занимаешься в RDL, и чем занимается сам RDL?

Uncle Dan [UD]: Изначально RDL был создан группой игроков как русскоязычное подразделение для совместной игры в MechWarrior 3, и через некоторое время был зарегистрирован в международной игровой системе StarLance/MW3. Тогда немногие из членов RDL хорошо разбирались во всех аспектах вселенной BattleTech и знали по большей части только ее симуляторную сторону. Но с течением времени стали проявляться интерес и в других сферах BT, поэтому было решено превратить RDL в так называемый мульти-юнит, где нашлось бы место и симуляторщикам, и любителям настольника, и просто любым фанатам BT. С приходом MechWarrior 4 симуляторная часть RDL перешла в систему StarLance/MW4, а затем в новую, более перспективную, MW4 Vengeance League, где и играет по сей день.

[И] Ты сказал об эволюции RDL в мульти-юнит. Но Русская Лига BattleTech является чем-то подобным. Не является ли RDL своеобразной альтернативной Лигой? Каковы ваши отношения с самой РЛБТ?

[UD]: Я бы не стал говорить об альтернативе Лиге. Все же людей, вступивших в RDL, объединяет привязанность к наемникам (подразделения Внутренней Сферы, которые решают чужие проблемы за определенное вознаграждение — прим. автора) в рамках Вселенной. РЛБТ же служит единой площадкой для людей самых разнообразных пристрастий. В РЛБТ сейчас состоят и Клан, и Домо Внутренней



Справа — командующий Uncle Dan, с которым мы беседовали, а слева — один из сторожил RDL тов. Рунен.

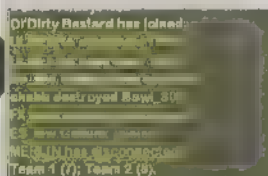
Сферы, и наемники.. Лига — это больше, чем просто мульти-юнит. Что касается отношений с Лигой, то о них можно говорить часами.

Если вкратце, то RDL является активным членом РЛБТ. Мы постоянно общаемся с большинством из "лиговцев", как в Интернете, так и в реальной жизни, вместе играем, и в MW, и в настольник (когда выподает такая возможность). К примеру совсем недавно, в ролевой игре, RDL, будучи нанятым Домом Дэвиона, атакует одну из планет Клана Нефритовых Соколов в их оккупационной зоне. Проект очень масштабный, сложный, но все стараются его сделать лучше.

[И]: Журнал у нас компьютерно-игровой, поэтому тему настольника мы плавно отодвинем и перейдем к тому, что непосредственно волнует наших читателей, — симулятору. Ты упомянул об игровых системах StarLance и MW4: Vengeance League — расскажи об этом подробнее.



Вроде не в "царе горы" играем, а обычный тимплей... А, я понял, он проект, чтоб его первым подстрелили!



Ишь какой умный — взял стационарного Атласа и пошел пинки всем раздавать!

[UD]: В любой игре есть моменты, заставляющие игрока задерживаться перед монитором. Будь то деньги, очки, награды, получаемые за прохождение миссий, видеоролик или еще что-то. Именно на этом и построены международные игровые системы. Схема действий проста и понятна каждому. Люди из зарегистрированных в системе подразделений встречаются на каком-нибудь игровом сервисе, вроде MSN Gaming Zone или Kali, и отыгрывают битву по определенным правилам. Победившая сторона регистрирует эту битву в системе, а проигравшая это подтверждает. Обвин команд начисляется определенное количество очков, зависящее от их результатов. Соответственно меняется положение команды в общем списке команд (ladder).

За время моего присутствия в Сети я видел много игровых систем, однако для игр серии MechWarrior самой проработанной и грамотной до недавнего времени считался именно StarLance, но затем авторы пошли по пути усложнения правил и вместе с тем потеряли мно-

го передовых игроков. Одновременно появилась MW4 Vengeance League, которая уже успела принять в свои ряды большинство лучших подразделений мира, включая наше.

[И]: Получается, что основным смыслом игры является продвижение подразделения вверх по рейтинговой лестнице? Есть ли какие-то принципиальные отличия в порядке этого продвижения в SL и MW4VL? Как произошел переход из одной системы в другую? Как вас приняли в VL — насколько я знаю, в SL вам сначала отказали в регистрации?

[UD]: Порядок продвижения практически идентичен в обеих системах. Это обуславливается тем, что создателем MW4VL является человек, участвовавший ранее в проекте StarLance. Различия проявляются только в правилах — в VL они проще и, в то же время, разнообразнее в плане видов игры.

Что касается регистрации в StarLance, то она была затруднена. В то время мы были только-только сформировавшимся подразделением с "невписывающимся" названием. Перво-

начально в StarLance хотели регистрировать названия подразделений только в соответствии со Вселенной, но потом все изменилось. А вот в VL мы зарегистрировались без проблем, к этому моменту за плечами у RDL было 2 года игры, срок, которым могут похвастаться лишь единицы из общего списка подразделений. Сначала мы хотели вести деятельность одновременно в двух системах, но потом стало очевидно, что это погоня за двумя зайцами, поэтому в StarLance вакансии нашего подразделения свободны.

[И]: SL и VL привлекают к себе, прежде всего, участием в них игроков из разных стран. Интереснее играть с кем-то по ту сторону океана. Как вообще окружающие относятся к русским игрокам? Как это отношение менялось со временем? К вам начали по-другому относиться, когда RDL добились определенных успехов? Может быть, странный вопрос, но изменилось ли отношение к русским (тех, кто вас не знает и встретил в первый раз, если такие есть, конечно) после 11 сентября?

[UD]: Отношение к русским игрокам достаточно разнится. Например, большинство игроков из Европы и Азии относятся к нам хорошо, с пониманием. А вот с янки вечные проблемы. Бывало, играешь с кем-нибудь — все в порядке, все обмениваются фразами типа "good shot" или "nice ace". А потом узнают, что мы из России, и начинается. "Да вы тут все читеры! У вас оружие сильнее бьет. Да и вообще, броня непрошибаемая!" Обидно, особенно когда знаешь, что играешь честно, просто лучше, чем они. С каждым новым днем существования Лигиона у нас прибавляется число "хорошо" и "плохо" относящихся к нам людей. Такова жизнь. Насчет 11 сентября — ты знаешь, это в игровом общении практически не акцентировалось. Во всяком случае, я не заметил перемен в отношении к русским — американцы как считали себя высшей расой, так и продолжают.

[И]: Фраза "играешь честно, просто лучше, чем они" заставляет задать следующий вопрос. Насколько сложно играть с иностранцами? Есть ли у игроков какие-нибудь национальные особенности?

[UD]: Я бы не стал говорить о национальных особенностях. Среди игроков любой национальности есть достойные сильные противники, равно как и простое "мясо". Уровень игроков

варьируется от зеленых новичков до элиты, но играющей по 8-10 часов в день. Среди россиян элиты мало, поскольку и так фанатов BT в России не миллион, а играть подолгу могут лишь единицы, особенно если вспомнить про наши суперскоростные линии.

Основным препятствием для игры, после различий в скорости связи, является языковой барьер. Очень немногие из русских игроков свободно владеют английским, который общепринят в мире как язык общения в играх. Часто возникает недопонимание. Такое случается довольно часто, и именно поэтому одним из ус-

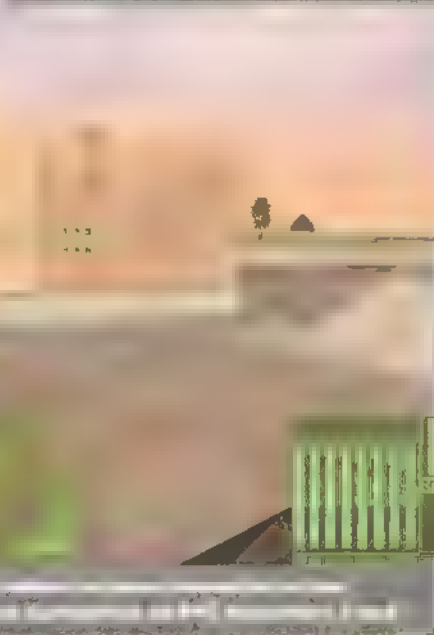
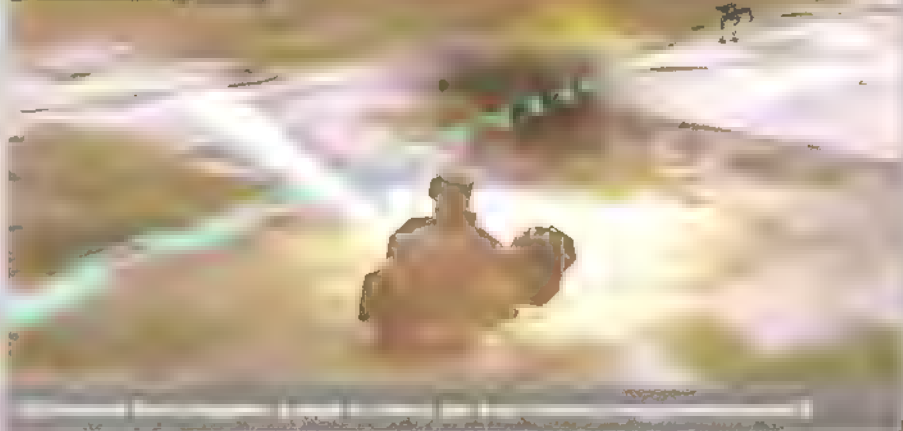


ловий занятия командирской должности в RDL является хорошее знание английского. Здесь не нужно идеальное произношение или огромный словарный запас — важно, чтобы ты понимал, и тебя понимали.

[И]: Каково новичку в VL? Существует ли какая-нибудь система, по которой подбираются враги по уровню мастерства? Или закаленные бойцы с самого начала спокойно могут срубить на "желторотиках" халявные очки? Может быть, немного каверзный вопрос, но к каким игрокам ты себя относишь?

[UD]: Себя я отношу к игрокам уровня "выше среднего". Играю неплохо, но не считаю себя элитой, до и времени на доведение своей игры до совершенства уже нет — возраст не тот. Как известно, "элита" — это в основном подростки, у которых много свободного времени, а у меня этот период уже давно пройден. Что касается "мяса". Если новичок не желает быть легким фрагом для профи, то он им и не будет. Всегда есть возможность ограничить уровень противника — например, написав в описании комнаты на MSN Gaming Zone "игроков с уровнем опыта больше 3 просьба не беспокоить" (всего уровней опыта 10), и все. Сейчас в VL появился еще и такой тип игры (Solaris VII), при котором уровень опыта участников игры строго ограничен числом 3. Так что новичкам не придется слишком тяжело. Правда,

ULMEERA destroyed TINY
ES: MaxGolem destroyed



на легкую прогулку рассчитывать тоже не стоит — все же очки есть очки, и любой противник сделает все, чтобы их у него было больше.

[И]: Насколько сложна к вам полость новому человеку?

[UD]: Попасть в RDL новичку не составляет никаких проблем. Условия просты: первое и основное — заинтересованность BT, второе — желание играть. Играть и побеждать мы научим.

Как и положено в любом подразделении, сначала человек попадает в Кадетский корпус. Затем, при наличии успехов в тренировках, он зачисляется в регулярные части и продвигается по ранговой лестнице. Можно дослужиться до майора и даже занять должность полковника. Правда, для этого понадобятся не только боевые навыки, но и куча других полезных и нужных умений.

[И]: А насколько часто должен играть игрок, чтобы остояться действующим участником RDL? Какие требования к соединению предъявляются?

[UD]: Для сохранения своего места в боевых частях Легионер должен появляться не менее раза в неделю в Сети и играть хотя бы в одну игру. Конечно, у всех бывают проблемы, форс-мажор и т.п., поэтому если человек не может играть по каким-либо причинам, то он сообщает об этом командованию Легиона и

временно переводится в запас. По возвращении в Сеть он вновь получает тот ранг и ту должность, которые у него были. Что касается коннекта. У нас нет требований по коннекту. Все, что нужно, это соответствие коннекта требованиям самой игры. Даже во времена третьего MW, когда лаг напрямую зависел от скорости связи, требований по качеству соединения не было. Да и сам я начинал играть еще на 19200, когда задержка сигнала до сервера была такой, что приходилось стрелять по вражеским мехам с упреждением в 7-10 корпусов, чтобы попасть.

[И]: RDL выглядит довольно продуманной и отлаженной системой. Можно спокойно рекомендовать вас к посещению нашими читателями?

[UD]: Конечно. Сейчас мы еще вводим в действие систему с рабочим названием "Проект "Русский BattleTech", где собираемся собрать максимум информации по этой вселенной, чтобы любой интересующийся человек не тратил сотни часов на поиск по Сети.

[И]: Спасибо за ответы. От себя желаю успехов RDL в продвижении на международной арене и как можно большего числа подбитых мехов в киберборде. Я слышал, один из членов RDL нашинковал уже около 1551 западных мехов — это достойно уважения!



От себя добавлю, что игра в MechWarrior по Сети ни на что не похожа, несмотря на все старания Microsoft в последние годы превратить донную игру в туповатую аркаду. Непонятный шорм, окутывающий игрока при перестрелках, сложно передать словами. Казалось бы — ходят роботы и пуляют друг в друга ракетами. Он нет — есть тут изюм! В славные времена MW2 изюма было несоизмеримо больше, но и сейчас сетевой MW так же пригоден к употреблению. Сингловая часть никогда не была сильной стороной серии (если не считать MW1), так что будущее MW за мультиплеером. И Microsoft, хорошо понимая это, заявили о выпуске двух аддонов к MW4 с новыми роботами и картами: один для "Кланов", а другой для "Внутренней Сферы".

Заинтересовавшиеся темой могут смело создавать собственную конфигурацию любимого меха и отправляться на <http://mechwarrior.ru>, дабы окунуться в непередаваемую атмосферу вселенной BattleTech. Удачных вам сетевых баталий. И пускай ваши мехи не знают полностью разрушенной брони. ■

НОВОСТИ

Quake III Arena

www.planetquake.com/quake3/features/lotw/cff-02-07-02.shtml



Каких только карт для Q3 не делают энтузиасты!

Вок, вдохновившись похождениями неизвестного

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

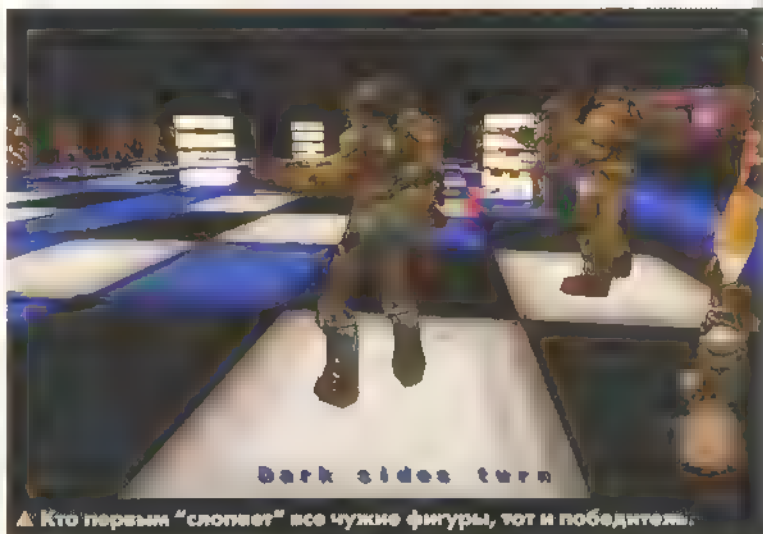
Какого Mario Sporing Co.

Какого Mario Sporing Co.

QUAKE III ARENA

ARQ

www.planetquake.com/brazen/arq



▲ Кто первым "сплоит" все чужие фигуры, тот и победитель.

Похоже, полные мяса бои стали надоедать даже квейкером. Авторы модов теперь ищут вдохновение не в привычных морях крови и горох разорванных в клочья трупов. Их мысли смещаются в сторону других жанров. Модификация, представляющая собой аналог WarCraft на движке Q3, существует уже давно. Читатели шестого номера "Мании" имели честь пообщаться с Quake 3 Rally. А сегодня у нас забота поинтересней — шахматы.

Казалось бы как можно скрестить ураганный шутер с интеллектуальной игрой? Оказалось, можно. В стартовом меню выбираем соперника, одного из стандартных Q3-ботов. Там же решаем, на какой из карт будут проходить сражения. Жмем кнопку Start и попадаем.

Что это? Где выбранные карта и соперник? Почему вместо Q3toJmpu4 и бота Хаега на экране шахматная доска с 32-мя фигурами? И зачем, спрашивается, я долго думал, где и с кем сразиться, если все равно оказался в очередном продолжении ChessMaster'a? Спокойно! Будет вам и бот, и карта. Только для начала извольте выбрать фигуру и сделать ход.

Сразу хочу предупредить: правила настоящих шахмат неслабо отличаются от тех, по которым придется играть здесь. Любую фигуру можно переместить на одну из клеток, находящихся от нее на определенном расстоянии. При этом единственное ограничение: нельзя занимать уже занятую своей фигурой клетку. Если же на одном четырехугольнике

встретятся фигуры противоположных сторон, загрузится та самая выбранная вами карта и начнется бой за право занять спорный участок доски.

В этой фазе все тоже не так просто. Во-первых, достаточно сильно изменена скорость перемещения "фигур", а также введены новые виды оружия. "Пешки" бегают исключительно с перчатками "ферзи" — с ракетницами. Последние, кстати, стреляют не ракетами, а почему-то фajerболлами. Помимо перчаток, из одного стандартного Q3 оружия в ARQ нет. Вернее так: оружие есть, но действует оно абсолютно иначе. Скажем, вместо гранат теперь летят такие здоровенные коричневые шары, наносящие при столкновении немалый урон. Чем-то напоминает BFG из Doom (ведь вы еще помните шарик BFG?).

Любопытно, что, если сражение происходит на белой клетке, белые фигуры получают некоторые преимущества перед соперниками. Если на черной — соответственно, наоборот.

Тот игрок, фигуры которого остаются на доске в полном одиночестве, и одерживает общую победу. Конечно же, она гораздо больше зависит от вашего умения стрелять, нежели от шахматного таланта.

Сказать, хорош этот мод или плох, однозначно нельзя. Идея классная, но слишком уж необычная. Однако посмотреть рекомендую всем без исключения. Играйте в шахматы! Ну и в Quake иногда.

Рейтинг "Мании" ■■■■■ 4/5

UNREAL TOURNAMENT

Freehold

www.inkless.com/freehold/freeholdUT.html

Бешеный успех Counter-Strike как несложно было предугадать, спровоцировал извал клонов разной степени близости к оригиналу — от полного ко-

пирования идеи (Tactical Ops) до выхвата и реализации отдельных находок. Рассматриваемый мод Freehold предлагает очередную трактовку зае-

Авторы этой модификации, похоже, в свое время посмотрелись фильмом с Клинтом Иствудом и переиграли

хенной мысли использо-
вания оружейно-денежных от-
ношений в экшенах

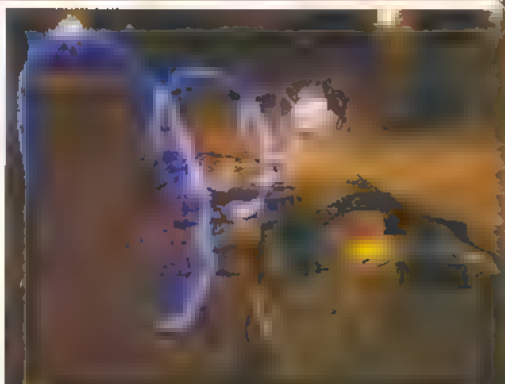
Разумеется, с карты убо-
раются все предметы, а игро-
к-артуют с пистолетом
единичкой* и небольшим
начальным капиталом.
Деньги уходят на покупку
любых предметов — ору-
жия, патронов, аптечек до-
полнительного оборудова-
ния. Для приобретения все-
обмундирования сущест-
вует специальный прибор
Uplink (удивительно похо-
жий на Translocator), одно-
го использовать его во вре-
мя битв чистой воды само-
убийство. Все функции покупки дублиру-
ются настраиваемыми клавишами в ме-
ню Controls.

Оружие в Freehold делится на пять ти-
пов: Ближнего боя (меч), огнестрельное
оружие (пистолеты, пулеметы с разными типами
припасов и снайперка), энергетичес-
кое Assault rifle и гауссова винтовка), ра-
кетница (с обычными и Redeemer-роке-
тами) и специальное оборудование. О
последнем стоит рассказать подробнее.
К нему относятся Uplink, SlipSuit и
TransOptix Veil. Первый, как я уже гово-
рил, — это портативный магазин. Второй
прибор создает вокруг игрока гравита-
ционное поле, позволяющее выше пры-
гать и быстрее бегать. Игрок, использую-
щий третий аппарат, напоминает Хид-
алку из AVP, становясь практически не-
видимым. Для работы SlipSuit и
TransOptix Veil требуется энергия. Ее ис-
точник — заряды к энергетическому ору-
жию. Так как эти патроны всегда можно
купить (дефицита товаров в игре, к сча-
стью, не наблюдается), богатенький Буран-
о может постоянно оставаться неви-
димым и/или быть быстрее оплеченного.
А если учесть, что аптечки также можно
приобрести в любой момент (причем
«накачать» здоровья можно до 199), сто-
ит отметить, что побеждает в
Freehold не самый сильный, а самый эко-
номный. Из за постоянной «отжорачнос-
ти» соперников почти единственным пу-
тем к победе являются быстрые мощные
атаки — если не убить вражину сразу,
через минуту он будет менее прежнего.

Броня в Freehold бывает легкая, сред-
няя и тяжелая, причем чем тяжелее броня,
тем медленнее ползает ее облада-
тель. Сменить тип брони можно в любой
момент с помощью вездесущего Uplink.
Можно совсем отказаться от доспехов и
снего записываться в спринтеры. Тип
оружия, к счастью, не оказывает влияния
на скорость.

Однако самая интересная часть
Freehold — это три новых режима игры.
Первый — Bounty War — по сути, обы-
чный Deathmatch. Денежка зарабатыва-
ется за убийства, причем за Headshot
или Killing Spree начисляются огромные
премии. Для не очень удачливых киллеров
на карте разбросаны пакеты банко-
тов номиналом в 200 у.е. Выигрывает или
сменив по фрагам, или накопивший
больше всех за отведенное время. Игро-
к в Bounty War можно на любой DM-
карте.

Второй режим — Containment — ути-
лизует карты от Domination. Контроль



▲ Экспериментальный прототип в действии (режим Espionage).

ные точки заменяются телепортерами,
призывающими злобных монстров
Sangwy'ov. Команде игроков необходи-
мо уничтожить все порталы, изрыгающие
мерзких тварей. Команда выигрывает,
если удается уничтожить все телепорт-
еры, и проигрывает, если им не удает-
ся. Ситуация осложняется тем, что
Sangwy'ov трепетно задирают двери в
свой мир и без боя не сдаются. У каждо-
го члена команды есть две жизни и не-
большая сумма денег. Финансы в
Containment, как несложно догадаться,
зарабатываются на убийстве монстров
и уничтожении телепортеров. Играть
очень сложно, выиграть на маленькой
карте практически невозможно, а уро-
вень игры Sangwy'ov изменить нельзя
(вероятно, из-за бага) — по умолчанию
же там стоит максимальное значение.
Однако команда опытных игроков ус-
троив заруб на карте средних размеров,
переживает немало приятных минут.

Самым интересным и навороченным
режимом модификации является
Espionage, играемый на CTF-картах. На
места флагов ставятся автоматические
исследовательские установки (ASWE)
разрабатывающие супероружие. Про-
гресс разработки называется Tech
Rating, и чем он выше, тем больше воз-
можностей у команды: увеличенная мощ-
ность оружия, регенерация и восстано-
вление амуниции, роботы огневой под-
держки. Ускорить разработку можно,
воспользовавшись наработками против-
ника, — иначе говоря, спереть прототип
с базы противника и скормить его своей
ASWE. Интересной находкой является
возможность использовать прототип во
время транспортировки — пушка срав-
нима по мощности с Redeemer. Дополни-
тельные очки Tech Rating можно полу-
чать, собирая информационные чипы с
тушек врагов. Денежка зарабатывается
за геноцид вражеской команды и за
транспортировку вражеского прототипа
на родную базу. Команда, первая раз-
работавшая суперпушку, побеждает.

Freehold чрезвычайно интересен, од-
нако для получения максимального удо-
вольствия необходимо научиться быстро
и эффективно использовать Uplink или
забиндить полклавиатуры. Предлагае-
мые режимы игры очень разнятся друг от
друга, поэтому обиженым не уйдет ни-
кто. Для тех же, кому неинтересна идея
приобретаемого оружия, Freehold ста-
нет хоть и очередным, но достаточно не-
плохим сборником новых пушек.

Рейтинг «Мании» ■■■■■ 5/5

защиты, оружие — револьверы, винтовки и прочие ко-
варейские штуки. Садунны, кактусы, такила и мексиканские
мучачос прилагаться в неограниченных количествах.
Почаствуйте в ограблении банка или настоящей дуэли
прямо на улице типичного американского городка. А по-
том со всех ног бегите от местного шерифа!

www.threewave.com

Большое редкое обновление к популярной модификации
для Quake 3 — Threewave CTF. Если вы не являетесь за-
явленным охотником за флагами, то эта модификация
принесет кое-какие полезности в стандартный режим
CTF и игрокам, стремящимся к максимальной эффек-
тивности. Patch весит совсем немного — около 500 kb — и не
добавляет никаких новых уровней, а лишь вносит
небольшую поправку к предыдущим версиям.

www.dragonballquake.net



...и Quake 3 total conversion по мотивам неизвестно
кого Dragonball.

...можно полюбоваться на любопытные скриншоты.

www.planetunreal.com/weapon-pack

...что может быть проще создания weapon-pack'а? В

...вание вроде Killer Gou и называем себя крутым модмей-
кером. Любителям таких поделок стоит обратить внима-
...ета-версия которой получила весьма лестные отзывы у
критиков с PlanetUnreal.

<http://planetunreal.com/u4e>

Долгожданный гибрид Unreal4ever и Unreal4offress
наконец-то ошастливил нас своим появлением. Мод-
...принес в привезенный процесс множество свежих идей,
таких как разбиение игроков на классы (каких насчитыва-

каждом номере мод будет аниматорально рассмотрен
специалистами «Игромании».

www.fasterfiles.com

Unreal Tournament 2003 близится неотвратимо. Ред-
...будущего мегахита. Многие создатели модов заявили о
портировании или разработке своих детищ сразу под
новую платформу. Недавно появившийся портал faster-
...имеющий хоть какое-то отношение к UT2003. В насто-
...нее время там лежат практически все видеоролики, по-

явившиеся после анонса игры. Ну а вы можете получить целый ворох свежей информации о будущем форварде мультиплеера, если потрудитесь перейти по нашей любимой карте "В центре внимания".

<http://www.ut2003troopers.ru>

Скандально известный Pat "Bad Karma" Fitzsimons, левелдизайнер, забивший в свое время на запрет Джорджа Лукаса на использование элементов Star Wars в своих творениях — решил играть по-крупному. Возглавив команду единомышленников, в которую затесался и Bad "eXoR" Jansen (автор мода Bullet Time), парни приступили к разработке модификации UT2003Troopers. Нокаут новой мода послужит UT2003, а действие будет происходить... догадаетесь, где? Ясное дело: во вселенной Star Wars. Бедный старый Лукас теперь перестанет спокойно спать.

www.willemssoft.com

Замечательная программа появилась недавно на бескрайних просторах Сети. Урожденная UT Screenshots Converter висит в трее, кушает совсем немного памяти и ж... пока вы запустите UT. После выхода из игры программа... верит лапку System на наличие новых скриншотов, переместит их в заданную вами папку, а заодно перекодирует в jpeg. Пригодится всем, кому надо заниматься этой рутинной работой.

www.planetunreal.com/teamvortex

После завершения работ над мегахитом Operatore No Pain (непременно... срочно... см. мош Rulezz&Suxx) TeamVortex вовсе не собирается распуститься. Лидер команды — DavidM — объявил, что команда начинает планирование своей новой разработки. Детали пока неизвестны, однако Дэвид пообещал рассказать о проекте подробно сразу же после разработки концепции. В настоящее время TeamVortex ищет дизайнеров моделей и "шкур" — если вы можете, кто-нибудь из вас пожелает приложить руку к следующему творению мастеров.

COUNTER STRIKE

ПСИХОЛОГИЯ КАУНТЕРСТРАЙКЕРА

Зачастую, говоря о секретах мастерства, забывают о факторе психологии. Тем не менее, если силы игроков примерно равны, именно он способен решить исход сражения в вашу пользу. Можно сказать, что умение "чувствовать" соперника, предугадывать его ходы — это та самая разница между очень хорошими и лучшими игроками.

Хорошо стрелять, уметь передвигаться по уровню, играть командную, а не индивидуальную игру — конечно, это очень важно. Этих навыков вполне достаточно для того, чтобы стать классным игроком. Но для того, чтобы стать лучшим, вам придется научиться "читать" чужие мысли. Уверю вас, что самый лучший и, скажем, какой-нибудь десятый игроки в мире передвигаются и стреляют одинаково. Но при этом один из них всегда остается на первом месте, а другой редко когда попадает в пятерку сильнейших.

Чтобы понять планы соперника, вам надо заранее предчувствовать все его действия. Секрет в том, что надо основываться не на том, что знаете вы, а на том, что, по вашему мнению, видел и знает соперник. Мысли типа "я заметил, как он побежал за угол, значит, надо ждать его с другой стороны дома" в бою с сильным соперником — прямой путь к поражению. Попробуйте поставить себя на место оппонента. Прикиньте, что он может знать о вашем расположении и дальнейших действиях. Это на самом деле не так сложно, как кажется. Если соперник исходит из того, что видел он, вам не составит труда угадать его мысли.

Приведу пример. Представьте себе карту cs_mansion. Предположим, вы отступаете от фонтана к респавну "кон-

тров". У вас в руках какой-нибудь пистолет с минимумом патронов. Вы ныряете в трубу. Соперник само собой думает, что ему стоит пойти к другому выходу, и под землей и спокойно снять вас парочкой выстрелов сверху. Соответственно лучшим решением для вас станет никуда не идти по трубе, а просто переждать некоторое время, вылезти обратно и расстрелять стерегущего вас противника со стороны. Элегантно и просто. Заметьте, дел тут не в ваших навыках бойца, а исключительно в умении думать, предугадывать мысли соперника.

Бои между сильными игроками — прежде всего психологическая борьба. Они все умеют стрелять, двигаться, слышать противника, играть скоординированно. Поэтому победа становится результатом не столько навыков, сколько психологического превосходства. Читайте мысли соперника, будьте всегда на шаг впереди. И когда после игры он подойдет к вам и скажет: "Черт, а ведь я мог сделать все гораздо проще и без проблем убить тебя!" — вы, как и подобает победителю, с улыбкой на лице ответите: "Но ты ведь поступил по-другому!"

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena

Денис Марков

(klar@igromania.ru)

Unreal Tournament

Александр Лямкин

(at_yuata@mail.ru)

Counter-Strike:

Иохан Линд/Денис Марков

(klar@igromania.ru)

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

ПРЕДЛАГАЕТСЯ НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

Внимание! В этом номере мы публикуем материалы, посвященные компьютерным клубам России. В первую очередь речь идет о клубе "NetLand" в Москве. Этот клуб является одним из самых известных и успешных в стране. Он предлагает своим членам широкий спектр услуг, включая обучение, консультации и участие в турнирах. Кроме того, клуб имеет собственную инфраструктуру, включающую компьютерную технику и помещения для проведения мероприятий. Мы считаем, что информация о таком клубе будет полезна для многих наших читателей. Поэтому мы решили опубликовать этот материал. Надеемся, что он поможет вам найти новых друзей и единомышленников в мире компьютерных игр.

КИБЕРСПОРТ

Вести с полей

Наконец-то состоялся финальный матч Quake 3 Nations Cup. Сколько раз его откладывали, переносили, и вот наконец сборные команды России и Швеции получили возможность сразиться за первое место. К сожалению, борьбы как таковой не было. Во многом из-за медленного доступа в Интернет наша команда не смогла ничего противопоставить мастерству соперника. Отсюда и итог три проигранных с разгромным счетом матча. В который раз наши киберспортсмены становятся жертвами высоких пингов и многочисленных лагов. Обидно, знаете ли, за державу



В конце июня в питерском клубе M19 состоялся дуэльный чемпионат по Warcraft III. Что интересно, к этому моменту игра еще официально не вышла, и игры проводились исключительно на пиратских версиях. Первое место занял tmp.CE, второе — Assasin, третье же досталось [orky]Ranger'y

Не обошлось и без скандалов. Известный варкрафтер tmp.Karma не был допущен на турнир. Причем руководство M19 заявило, что отныне этому человеку вход в клуб вообще закрыт. Что ж, какими бы причинами ни была вызвана сложившаяся ситуация, администрация вполне имеет право разрешать или запрещать посещение клуба определенным лицам.



И вновь о tmp.Karma. Без сомнения, главного героя сегодняшних новостей дисквалифицировали организаторы первого

WarCraft 3 beta ladder. Причина — нечестная игра. Причем речь идет не об использовании читов или багов tmp.Karma просил своих соперников сдаться без борьбы, с тем чтобы поднять свой рейтинг и попасть в число шестнадцати финалистов. Игроки узнавали его и сразу же выходили из игры, принося Карме столь нужные очки. Само собой, организаторы сочли такое поведение неспортивным и не допустили игрока к финальным играм. Правильно сделали, в общем-то.



Состоялась жеребьевка команд на групповой турнир очередного крупного Q3-чемпионата — Lan Arena 7. Наши forZe попали в одну группу с Unreal, North Star (eXtreme) и c58.de (немецкое подразделение команды Cyberfight). Группа, конечно, не из легких, но и непроходимой ее не назовешь. По крайней мере, все сходится во мнении, что forZe без труда справится с соперниками.



20-24 июня в знаменитом городе Сочи состоялся чемпионат по Counter-Strike 1x1. Казалось бы, ничего примечательного. Но внимание заслуживает призовой фонд 1000\$. Места распределились следующим образом: 1) M19[adv], 2) s1d[voj], 3) polkan. Победители получили 600\$, 300\$ и 100\$ соответственно.



Команду Tempramental (www.tempramental.ru) покинул ее лидер — tmp.Photek

Причины этого шага до сих пор не ясны, хотя на бескрайних просторах Сети и появляются различные версии. Известно только, что теперь команду будет возглавлять Hattabich. Правда, большинство киберспортсменов считает, что теперь tmp просуществовать недолго.



Конец июня ознаменовался выходом утилиты WolfTV. Как ясно из названия, она представляет собой аналог программ QTV и HLTV, только отвечает за трансляцию матчей по Return to Castle Wolfenstein.



Вышел первый патч для Warcraft III. Если вносимые изменения в одиночном режиме не так уж и актуальны, то все киберспортсмены просто обязаны его установить. Несколько серьезных изменений в балансе игры должны заметно сказаться на тактике играющих. Скачать заплатку можно отсюда: <http://ftp.blizzard.com/pub/war3/patches/War3Patch101.exe>

Либо — берите ее с нашего компактa, куда проща



На www.progamer.ru уже сейчас можно найти огромную коллекцию реп-леев (записей игр) для Warcraft III. Очень рекомендую скачать хотя парочку и проинкунуться игрой лучших стратегов современности.



После того как новое правило CPL — играть не под никами, а под настоящими фамилиями — вызвало бурю негодования со стороны болельщиков, профессиональная лига кибертелетов решила "смягчить" его. Теперь каждый игрок будет подписываться как фамилией, так и никнеймом. Например, [c58]Tarasenko <Polosatiy>



Закрылся один из самых популярных в мире сайтов, посвященных Counter-Strike. — Geekboys (www.geekboys.org). Причина банальна — у его автора не осталось достаточно времени, чтобы поддерживать нормальное функционирование портала.



Сборная России по Counter-Strike проиграла в последнем матче группового турнира сборной Финляндии. На этом, к сожалению, выступление для наших квантестрайкеров закончено. Обидно, ну да ничего — будем ждать следующего сезона. ■



▲ Команда Tempramental. Даже не знаю, что написать под этой фотографией: "Все так хорошо начиналось" или "Еще поборемся".

ОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА



ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ ИНТЕРНЕТ

ТАРИФЫ	АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА \$	ПРЕДОПЛАЧЕННЫЙ ОБЪЕМ ТРАФИКА Мб	ЦЕНА 1 Мб ТРАФИКА СВЕРХ ПРЕДОПЛАЧЕННОГО \$
ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ	60	0	0,16
ЭКОНОМНЫЙ	99	300	0,12
БАЗОВЫЙ	150	800	0,10
АКТИВНЫЙ	270	2000	0,06
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ	400	4400	0,04
ПРОВАЙДЕРСКИЙ	600	10000	0,04
Цены указаны в долларах США без учета НДС и НП			
МОСКОВСКИЙ *	37,8	0	0,23

* Тариф для физических лиц. Цены указаны в долларах США с учетом всех налогов

753 8282 **WWW.TOCHKA.RU**

КИБЕРСПОРТ

Репортажи

Return to Castle Wolfenstein: новая киберспортивная арена

Так сложилось, что наибольшей популярности среди киберспортсменов в России добились Quake 3, Counter-Strike и StarCraft. Остальные игры как то не прижились: чемпионатов по ним почти не проводится, и поклонников у них совсем мало.

Однако есть шансы, что через некоторое время к "трем китам" российского киберспорта прибавится четвертый. Речь идет об игре Return to Castle Wolfenstein. В западных странах она уже добилась заслуженного признания и популярности: по RiCW проводятся различные лиги, чемпионаты. Многие квейкеры и каунтерстрайкеры забросили свои любимые игры и целиком и полностью посвятили свободное время новому воплощению Уильяма Блоквича.

У нас же в стране ситуация другая. Едва ли не каждый киберспортсмен видит себя во сне звездой Q3 или CS. Но, тем не менее, в последнее время появляется все больше и больше желающих попробовать свои силы на новом поприще. Так и пополняются ряды "футболистов", "автогонщиков", арилеров и — вот вам, пожалуйста — игроков в RiCW.

Лично я считаю Return to Castle Wolfenstein гораздо более "стратегичной" игрой, чем Q3 и CS. Дело в разделении игроков на классы. В зависимости от поставленной цели каждый участник сетевого сражения может стать солдатом, инженером или медиком. Никто не мешает сменить класс после очередной смерти. Варьируя классовой состав команды, можно добиться немалого преимущества над противником. Поэтому здесь как нигде важны

координаторы, способные правильно спланировать дальнейшую стратегию игры. Это вам не Counter-Strike, в котором результат гораздо больше зависит от боевых навыков, нежели от стратегических.

Как играть?

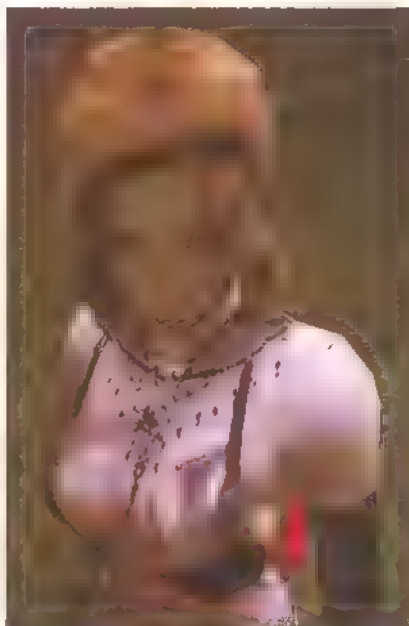
В связи с тем, что в России на данный момент состоялся всего лишь один серьезный чемпионат по RiCW (выиграла его команда ПТ — бывшие игроки в Team Fortress), точного свода правил и ограничений нет. В мировой практике на чемпионатах принято играть командами по 4 игрока. Впрочем, на интернет-серверах количество игроков чаще всего переваливает далеко за восемь и составляет от 16 до 36 человек. Играть можно по обычной, знакомой еще с CS, системе — каждая команда играет за каждую из сторон по одной игре. Победитель определяется по сумме выигранных раундов. А есть и другой вариант — stopwatch. Суть его заключается в следующем. Как и в Counter-Strike, задача одной из команд сводится к тому, чтобы выполнить какое-то задание. Задача другой — помешать ей это сделать. В режиме stopwatch сначала засекают время, за которое одна команда достигает цели. Затем соперники меняются сторонами, и уже другая команда должна одержать победу, но за меньшее время, чем это сделала первая.

Где играть?

Сразу отделим друг от друга два варианта: игру в клубе и игру через Интернет.

Как вы понимаете, в RiCW играют далеко не каждый день далеко не в каждом клубе. Таким образом, идеальный вариант — договориться с одной из существующих команд заранее. Сделать это можно на любом посвященном игре форуме Рунета. Один из самых популярных —

www.wolfenstein.ru. Замечу, что там собираются не только российские игроки. Складывается впечатление, что там можно найти единомышленников едва ли не из каждого



крупного города СНГ. Там же есть резон попытаться собрать команду. По крайней мере, если вы живете в Москве или Санкт-Петербурге, никаких проблем у вас не возникнет.

Что же касается игры по Интернет, могу предложить сразиться на следующих серверах. Самые популярные в России wolf.demos.ru и quake.irc.ru. Если у вас не самое лучшее соединение с Сетью, останьтесь рекомендовать именно на них. Если же вы — счастливый обладатель хорошего коннекта и хотите попробовать свои силы на международной арене, играйте на w1.waster.no и w2.waster.no.



Несмотря на то, что RiCW в России появился сравнительно недавно и еще не так популярен, как Q3, CS и SC, наши команды уже участвуют в крупных международных соревнованиях. Самый известный в России клан называется [gazeta] (<http://rtcw.gazeta.ru>). Такое странное название обусловлено тем, что он состоит из сотрудников информационного портала www.gazeta.ru. Играют они в свободное время непосредственно с роботы, так что проблем со связью не испытывают. Другой известный клан — [RWT]. Они также участвуют в международных турнирах, но играют уже из клуба Cyberquest.

P.S. Автор выражает огромную благодарность Ивану Закалинскому aka Tordoss [WR] и Сергею Пушнякову aka naPmu3aH за помощь в подготовке статьи. ■





c58|dimonn и Makaveli. Кто где, надеюсь, разберется? На случай, если нет: Дмитрий слева.

Некоторые геймеры, не говоря уже о внеигровой общественности, очень скептически настроены по отношению к киберспорту. "Какой же это спорт?", "Да зачем он нужен?", "Да у него нет никаких перспектив!" — подобные крики то и дело перемежаются с разглагольствованиями о вреде компьютерных игр вообще и компьютерного спорта в частности. Для того чтобы разобраться, что к чему, а заодно прояснить ситуацию нашим читателям, мы решили поговорить с ведущим крупнейшего киберспортивного портала в России Cyberfight.Ru и просто одной из самых заметных фигур российского киберспорта — c58|dimonn'ом, в миру Дмитрием Кузнецовым.

"Игромания" [И]: Почему вдруг обычные игры по сети стали называться киберспортом? Зачем вообще придумали это слово?

dimonn [D]: Дело в том, что постоянно проводятся различные турниры по четко определенным стандартным правилам и по стандартным дисциплинам. Для сведения только в России проводится 50-80 чемпионатов каждый месяц (естественно, разного уровня и значимости). А в таких дисциплинах, как Quake 3, StarCraft, CS, многие признаки настоящего спорта присутствуют уже давно.

[И]: Обычный, привычный для всех нас спорт укрепляет здоровье. А какой смысл в занятиях киберспортом? Что получает от него играющий?

[D]: Давай оговоримся сразу: профессиональный спорт ничего не укрепляет. Это прямой путь к инвалидности, и спорт высоких достижений наносит организму человека только ущерб. А вот любительский спорт, не ради какого-то особенного результата, полезен. Киберспорт же приносит большее эмоциональное и интеллектуальное удовольствие игроку. Развивает реакцию, скорость мышления и просчета вариантов. Выдержка, чувство времени, интеллект тут важны так же, как и в обычном спорте. Есть, конечно, и профессиональные болезни: близорукость и геморрой.)

[И]: И что перевешивает? Плюсы или минусы? Скажем, если бы ты сейчас мог вернуться на несколько лет назад и что то



КИБЕРСПОРТ Интервью

О пользе и вреде киберспорта

изменить в своей жизни, ты бы все равно ударился в киберспорт? Играл бы в Unreal, вел тот самый unreal.ru или выбрал бы другое занятие?

[D]: Ты знаешь, мне уже давно нравится eSport-журналистика, нравится писать новости и общаться с людьми, ездить на соревнования (в том числе и за границу). Когда мне представилась возможность выбрать дальнейший путь в жизни, я выбрал свой сайт Cyberfight.Ru. Он как живое существо, за ним нужно ухаживать, его посещают десятки тысяч читателей в месяц, и от меня там многое зависит. Я чувствую себя нужным и ощущаю самореализацию в этой области. Ну а по поводу твоего вопроса — я думаю, что я бы все равно выбрал то, чем я занимаюсь сейчас. Только, наверное, не допустил бы такого количества ошибок. Но это приходит только с опытом... А опыт уже есть.

[И]: Что ты скажешь об отношениях самих прогеймеров к киберспорту? Чем он является для них? Это просто развлечение или способ заработать денег, чего то добиться? Все эти разговоры о том, что киберспорт надо развивать, — имеют ли они для них какое-нибудь значение? Или "после нас хоть потоп"?

[D]: Прогеймеры, которых знаю я, относятся к киберспорту более-менее серьезно. В этом виде спорта нет такого "института", как тренеры, и все игроки доходят до результатов самостоятельно, поэтому очень большой отсев происходит на начальной стадии. Звездами первой величины становятся единицы. В России, как и во всем мире, реальные деньги на этом зарабатывают тоже единицы. Но это пока. В качестве примера могу привести того же Полосатого, который является прогеймером и неплохим журналистом. Но это скорее исключение, чем правило. А киберспорт потихоньку развивается. Турниров проходит масса, но пока нет систематического спортивного календаря и определенности на будущее. У компьютерного спорта слишком еще маленькая история.

[И]: Раз уж мы затронули тему тренеров... Помнится, в свое время nip.Noise хотел тренировать начинающих киберспортсменов, сейчас tnp.Proteck объявил о некой "школе для геймеров". Что ты думаешь вообще о возможности сейчас в России организовать какие-нибудь курсы?

[D]: Время покажет. Пока этим делом занимаются одиночки вроде Noise и Proteck, да и то — совмещая работу в другой области с попытками сделать что-то позитивное в плане киберспорта. На мой взгляд — на двух стульях сидеть очень сложно. Но отдавать этому все свободное время себе может позволить далеко не каждый.

[И]: Не слышно о том, чтобы за границей работали какие-нибудь тренеры? Там

справляются — а нам обязательно надо, чтобы кто-то тренировал? Как считаешь, это еще одна попытка таких тренеров заработать дополнительные деньги или у нас и в киберспорте будет свой собственный, неповторимый путь?

[D]: Я думаю, что процесс формирования тренерского корпуса как у нас, так и за границей постепенен. Повторюсь: киберспорт еще слишком молод. Во многом игрокам не хватает элементарных вещей, которые им должны прививать более старшие товарищи (читай наставники) с малолетства: грубость, невоспитанность, отсутствие элементарных понятий (честь, достоинство и так далее) — к сожалению, пока являются атрибутами киберспорта. Лучшие игроки, кстати, практически лишены этих недостатков.

[И]: Чего в целом не хватает современному российскому киберспорту?

[D]: Если говорить в общем — организации, нормального календаря соревнований. Да и потом, в этот спорт еще не пришли по-настоящему серьезные инвесторы. Все делается в основном силами энтузиастов, которых, кстати, очень много. А игроков только в России — десятки тысяч. Для примера — в отборочных играх к World Cybergames 2001 в России приняло участие 25000 игроков. Те, кто смог принять участие, — в основном жители городов-миллионеров.

[И]: Во что упирается проблема с деньгами? Почему до сих пор нет серьезных инвесторов? Почему те, которые были (Formoza, скажем), ушли?

[D]: Я точно не знаю, почему Formoza свернула свою программу по поддержке киберспорта, хотя свою продукцию на этой почве они продвинули очень неплохо. Могу лишь догадываться. Я думаю, наелись они отношениями с игроками, столкнулись с безответственностью и остальными пороками, свойственными молодежи. Кстати — Formoza не одинока. Компания Telephone.ru в свое время инвестировала деньги в eSport-команду — на результат был таким же.

Нет пока правовой базы отношений инвестор-команда-игрок. Очень много нечистоплотных действий со стороны игроков. На мой взгляд, многие поступки игроков по большей части отпугнули на время потенциальных спонсоров и инвесторов. Никому не хочется связываться с людьми, которые не отвечают за свои действия и как личности находятся на стадии формирования. Проще говоря — многие из них просто дети, причем с детской, жестокой моралью. Так что тренерский корпус и воспитание — просто необходимы.

[И]: Спасибо, что нашел время ответить на вопросы. Думаю, читателям было интересно.

[D]: Всегда пожалуйста. ■

Зеленая Сила глазами оговиндцев

Создание модификации на основе движка Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Звездные войны Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast. Многие успели пройти игру не один раз. Числу баталлий с ботами и людьми на просторах Сети потерян счет. Надоел стандартный сюжет? А бот не может или неприменно противостоять даже на самом высоком уровне сложности? Пришло время создать свою собственную игру. С уникальным геймплеем, дизайном уровней и AI противников.

Для изменения игры нам понадобятся: сам объект пыток (игра), "Проводник", архиватор, поддерживающий работу с zip-файлами, текстовый редактор, графический редактор, поддерживающий просмотр и редактирование jpg и tga-форматов. Можно обойтись лишь игрой и Commander-подобным файловым менеджером (я, например, использовал Windows Commander). Перед правкой каких-либо файлов лучше сделать их резервную копию.

Хотите перенести действие игры в мрачное средневековье? Перековать лазерные сабли на мечи из дамасской стали? Сразиться в бою с самим Саруманом? Полетать на галактическом крейсере "Варяг"? А возможно, у вас есть свои оригинальные идеи. Все их можно реализовать.

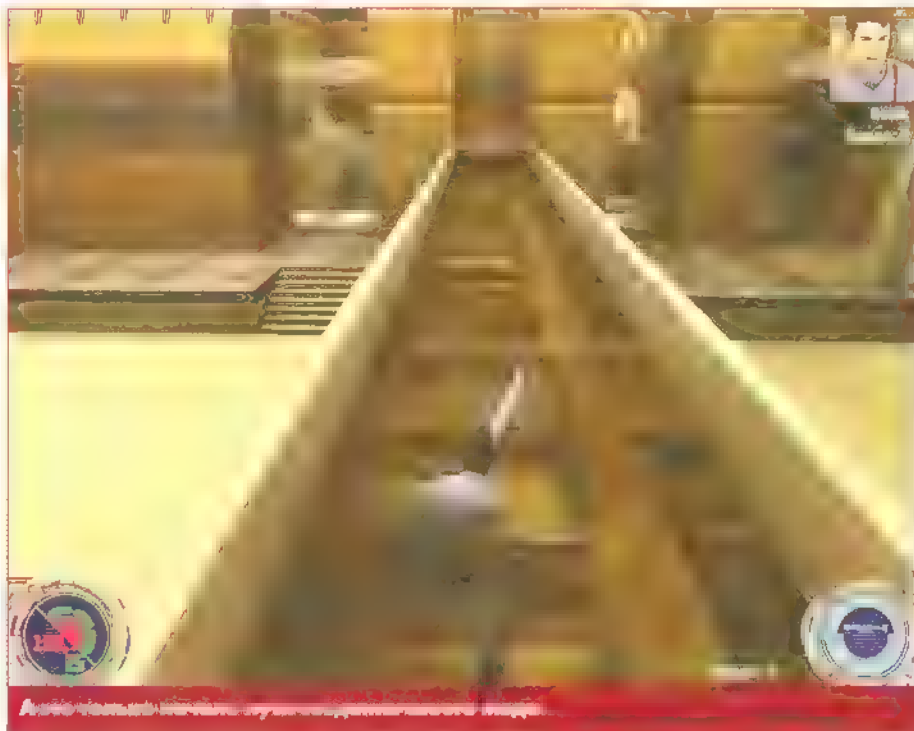
Вооружаемся фантазией и в путь! По широким дорогам Силы.

Джедай, приди ко мне!

Давайте для начала отправимся в папку \Install, что находится в корневом каталоге игры. Сразу бросаются в глаза несколько wav-файлов. Эти звуки проигрываются в самом начале игры при запуске. Интересен и набор графических файлов *.tga. В них содержатся изображения кнопок в разных состояниях. Открываем любой графический редактор и перерисовываем кнопки согласно своим представлениям о красоте. Для примера — весьма забавно выглядят кнопки с нарисованными на них смайликами. Здорово оживляет геймплей.

Обратите внимание на файл product.bmp. Там лежит фоновое изображение, которое появляется при запуске (которое с мечом и названием игры). Создавая свою модификацию, не забудьте загрузить сюда соответствующую картинку.

Загрузите в текстовый редактор файл Setup.tab. В файле вы увидите строки типа IDBTN_LAUNCHER_REGISTER 0x1005 Register Online. Все написанное большими буквами, а также цифры, трогать нельзя, а вот остальные. Поэкспериментировав с этим файлом, можно добиться русификации заставки игры. Маленькое замечание: символы \n осуществляют перевод каретки на новую строку. Используйте эту комбинацию, если хотите, чтобы текст печатался с новой строки.



Звездный линкор "Варяг"

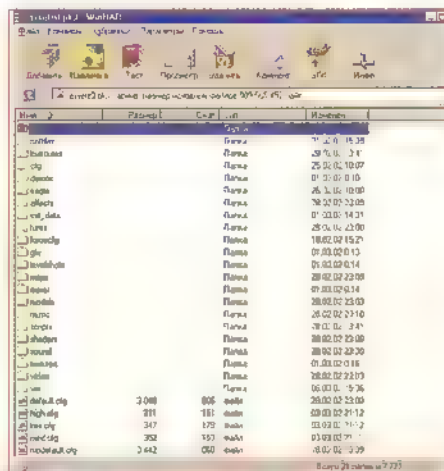
А теперь совершим путешествие в папку \GameData\base, которая также расположена в корневой папке игры. На файлы jk2config.cfg и jk2mpconfig.cfg мы обращать внимания не будем. Это конфиги для сингла и мультиплеера. Также в директории может лежать файл games.log (простой лог игры). Если вы регулярно читаете "Манию", то должны знать, что разработчики просто обожают z-архивы, записывая в них ресурсы игры. Они просто меняют расширение у полученных архивов. Файлы assets0.pk3, assets1.pk3,

assets7.pk3 — и есть самые обыкновенные архивы.

Откройте архив assets1.pk3. В нем вы увидите 3 папки. В папке sound лежат различные надиктованные тексты, которые звучат в игре. Разработчики оказались предусмотрительными и положили их туда для английского, французского, немецкого языков (соответственно — chars_chars_f, chars_d) в формате mp3. Если в ваших планах — создание полноценной модификации, то запасайтесь микрофоном и записывайте свою озвучку для брифингов. Далее просто переименовываете файлы в имена "родных" озвучек и подменяете mp3-шки.

Папка strip содержит тексты, используемые в игре. В strip лежит много файлов с расширением sp. С этими файлами опять же совпадает текстовый редактор. Формат файлов следующий:

```
VERSION 1
CONFIG W\b_n_striped.cfg
ID 8
REFERENCE OBJECTIVES
DESCR PT ON "the objectives . d_n . " —
краткое описание файла
COUNT 58 количество индексов в файле.
Один индекс — это одно сообщение в игре на
всех 3 доступных языках. Каждый индекс заклю-
чается в фигурные скобки
INDEX 0
1
REFERENCE KEJIM_POST_OB_1
```



TEXT_LANGUAGE1 "Investigate the abandoned Imperial outpost", — текст на английском,
TEXT_LANGUAGE2 "Fouiller l'avant-poste impérial"; — текст на французском,
TEXT_LANGUAGE3 "Verlassenene imperien Au enposten untersuchen", — немецкий }

Сам текст можно смело редактировать, тем самым **переводя игру на русский**. Кстати, очень интересных эффектов можно добиться, немного подправив сюжет оригинальной игры. Например, в брифинги можно вставить русскоязычные названия построек и кораблей. До полных шуточек, а-ля флибустьеры компьютерного мира, опускаться не стоит. Но вот звездный линкор Федерации, переименованный в "Варяга", обязательно обратит на себя внимание ваших друзей.

В папке \ui лежат файлы с расширением .menu, описывающие действие игры при выборе одного из пунктов меню (какие звуки будут проигрываться, какой файл будет отображаться, и прочее). Там же есть подкаталог \assets. В нем расположены графические файлы *.tga, отвечающие за оформление интерфейса игры. Кисточки в руки, и перерисовываем меню на свой лад. Скандинавские мотивы как нельзя лучше подойдут к футуристическому миру "Звездных войн".

Взмах лазерным мечом

Давайте приступим к файлу assets0.pk3. Папка textures содержит огромное количество подкаталогов, а в них очень много jpg и tga-файлов. Это не что иное, как игровые текстуры. Активируем Photoshop и перерисовываем их под свою модификацию. Хотите сделать игру про средневековые — перерисовывайте пластиковое покрытие стен в изъеденные водой и временем булыжники. С потолков пусковой свешиваются не светильники, а люины плюща. На двери накладываем текстуры дубовых досок и стальных петель. Жаль только, открываться они будут все равно раздвижением створок в стороны. И вот совершенно новая игра почти готова. И не забудьте подменить текстуры сверкающих лазерных мечей простыми дамасскими клинками (текстуры мечей лежат в assets.pk3 в папке gfx/effects/sabers/). Как изменить звуки, мы уже говорили, так что с этим проблем быть не должно.

Мелодия Силы

Директория music содержит музыку из игры. Треки хранятся в виде mp3-файлов. Поэтому смело вынимайте их из архива и слушайте в любом плеере. Мелодии того стоят. Кстати, под мою скандинавскую модификацию мелодии оригинальной игры ну никак не подошли. А вот Rammstein подошел как нельзя лучше.

Папка \models содержит в себе модели игроков, оружия, прочих предметов. Более подробно о том, как "общаться" с этими файлами, читайте в рубрике "Мастерская" — статья "Лицо джедая: теория и практика рисования лиц для игровых моделей".

Jedi-боты

Перейдем к \botfiles. Там лежит один текстовый файл и много jkb-файликов. Файл bots.txt содержит в себе информацию для игры о всех ботах. Если хотите сделать своего бота — а позже я объясню, как, — нужно добавить информацию в этот файл. Запись о каждом боте ограничивается фигурными скобками. Между фигурны-

ми скобками должны идти следующие строки
name — в кавычках указываете имя своего бота

model — имя папки, в которой лежат текстуры и модель бота. Эта папка должна находиться в \models\players. Соответственно, в архиве assets0.pk3

color1 — цвет бота по умолчанию. Обозначается цифрой

personality — путь к файлу, который описывает поведение бота. Может лежать в любом месте архива assets0.pk3.

Открываем любой jkb-файл и видим, что перед нами описание бота. Хочу сразу предупредить, что размер измененного файла не должен превышать 131072 байт, размер любой группы в файле (группой называется то, что находится между фигурными скобками) не должен быть больше 8192 байт, иначе рискуете провести смертельное вскрытие игры (у меня она "упала" и больше не запускалась без переустановки).

Я разберу на примере только один файл Jan.jkb, так как все остальные имеют аналогичное внутреннее устройство, боты отличаются только цифровыми значениями. В файле все, что следует после // (или находится между знаками /* и */), является комментарием и игнорируется игрой.

reflex — сколько времени в миллисекундах надо боту, чтобы среагировать на какое-то событие в игре. Фактически параметр может быть любым.

accuracy — точность наведения прицела. Низкие значения этого параметра помогут воспитать воровшиловского стрелка.

turnspeed — скорость поворота вне боя
turnspeed_combat — скорость поворота бота в битве. Можно создать эдакую "Мотриду", где каждый бот будет вращаться, как юла.

оружия указывается цифра. Чем больше цифра, тем чаще бот будет выбирать данное оружие.

В самом конце файла находится группа, описывающая чат бота. В этой группе указано, что произносит бот в чате при различных обстоятельствах. Самое время проявить свой литературный талант.

И хотя боты в игре далеко не "болваны", но подкорректировать все равно есть что. Ставим точность повыше, разрешаем всем ботам сражаться на мечах. Скорость и частоту поворотов тоже увеличиваем. Ну и чтобы подпитать свою злость во время бот-матча, заставляем бота выдавать в эфир обидные ругательства. Немного маникюра — и идеальный соперник готов.

Кон? Фиг!

В папке cfg лежат стандартные конфиги, которые игра предлагает по умолчанию. Forcecfg содержит файлы, которые описывают стандартные распределения. Силы (которые доступны из multiplayer — knight, healer). Gfx — графические файлы для менюшек в самой игре, иконки для оружия в игре и многое другое, levelshots — скриншоты карт, которые отображаются в мультиплеере, когда выбираешь карту. B sound — звуки интерфейса, а также различные эффекты. Все это можно с легкостью изменить, подогнать под свою модификацию.

Рюк-Скайвокер, Зак-Соло

Мы добрались до очередной очень интересной папки — ext_data. Там лежат файлы, описывающие поведение NPC, оружие и предметы в игре. Давайте для начала разберемся с вещичками. Открываем в текстовом редакторе файл items.dat. Описание каждой вещи отделяется от другой фигурными скобками. Для каждой вещи используются следующие параметры:

pickupsound — какой звук проигрывать при поднятии. Если не указано, то используется звук из sound/weapons/w_pkup.wav

itemname — внутреннее название вещи. Изменять нельзя! Даже не пытайтесь, игра может вылететь.

classname — параметр, указывающий, к какому классу принадлежит оружие.

count — количество амуниции или здоровья, получаемое при поднятии.

icon — какая иконка используется в игре (напомню, что иконки хранятся в /gfx/hud).

min — минимальные размеры. По умолчанию — 16-16-2.

max — максимальные габариты. По умолчанию — 16-16-16.

pickupname — строка, отображаемая в инвентаре.

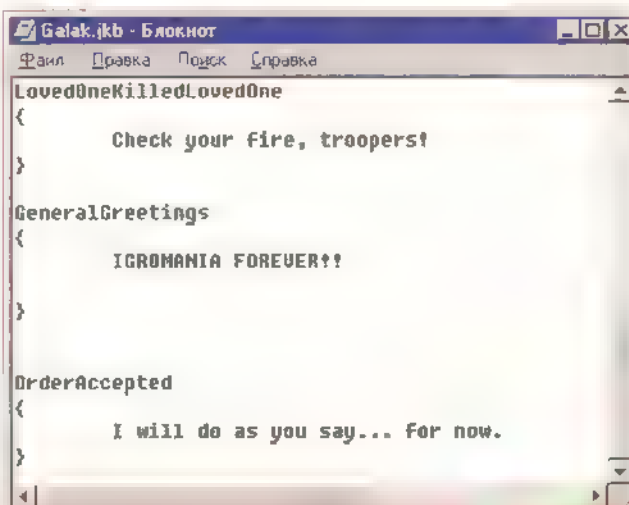
type — тип вещи — IT_WEAPON, IT_AMMO, IT_ARMOR, IT_HEALTH.

worldmodel — какую модель показывать. Интересный параметр. Можно подставить другую модель и получить весьма занятный эффект.

Комбинация всех описанных выше параметров может дать любопытные результаты. Можно создать очень интересные модификации, где в качестве опечек будут выступать лазерные мечи, а драться придется арматурой. Экспериментируйте: человеческая фантазия безгранична.

С мечом на амбразуру

Файл weapons.dat содержит описание оружия. Так же, как и с вещами, описание оружия



Немного литературного таланта и фантазии, и бот уже во всю лопочет на великом русском...

chaffrequency — как часто бот будет говорить в чате.

camper — кемпер ли бот по своей натуре? Если 1, то да. Для тренировки — можно сделать себе на уровень несколько кемперов. Вот только злоупотреблять не стоит, иначе противника придется долго искать, бегая по уровню, в то время как боты будут методично убегать от вас.

saberspecialist — может ли бот драться на лазерных мечах. Если стоит цифра 1, то сможет.

forceinfo — распределение очков силы. Далее в файле следует блок, описывающий использование ботом оружия. Напротив типа

отделяется друг от друга фигурными скобками
weaponType — тип оружия
weaponClass имя оружия
weaponModel модель оружия, используемая в игре

weaponIcon — иконка оружия
ammoType — тип энергии, используемой оружием, чтобы стрелять (0 — никакой энергии не надо, 1 — энергия Star Fleet, 2 — энергия Alien Crystal, 3 — энергия Phaser)

ammolowcount — какое количество патронов считается маленьким

flashcolor — цвет выстрела в формате (R,G,B)

Можно создать мод, в котором дальнобойное оружие не будет требовать подзарядки. Но это неинтересно — дисбаланс налицо. А вот для создателя полноценной модификации со средневексовым сюжетом, — о чем уже не раз говорилось, — здесь работа найдется. И мечи переписать. И модели подменить. И названия переименовать.

fireTime — минимальное время, которое должно пройти, прежде чем вы совершите следующий выстрел

altfireTime — то же самое, только для альтернативной стрельбы

firingSound — звук, используемый при стрельбе

altfiringSound — звук, проигрываемый при альтернативном выстреле

energyPerShot — сколько энергии тратится на выстрел

altenergypershot — сколько энергии потратится на альтернативный выстрел

altenergypershot — " " альтернативный выстрел

range — дальнобойность пушки

Последний параметр лучше ставить поменьше. Тогда можно действительно почувствовать себя истинным джедаем.

В файле есть множество параметров с корнем **sound**. Они используются для указания звуков, издаваемых оружием. В этом же файле после описания оружия идет описание патронов. При описании патронов используется только два показателя.

AMMO — тип патронов

AMMOMAX — максимально возможное количество патронов, которое можно нести с собой

Если в вашей модификации будет происходить постоянная сеча на мечах — ставьте последний параметр пониже. Если же, наоборот, ваш мод подразумевает постоянные перестрелки, то вооружайтесь дальнобойным оружием, ставьте число патронов в патронте больше, и смело в бой.

Саруман vs. Йода

На сладкое — **npcs.cfg**. Устройство — как и во всех вышеперечисленных файлах из папки **ext_data**. Только этот файл имеет атрибут "только для чтения". Чтобы его редактировать, надо снять этот атрибут, а после изменения файла — на место этот самый атрибут вернуть. Учтите, что у некоторых персонажей могут отсутствовать некоторые показатели.

fullName — как будут звать персонажа в игре.

aggression — насколько часто атакует (изменяется от 1 (редко) до 5 (всегда))

aim — прицеливание (от 1 (плохо) до 5 (отлично))

earshot — с какого расстояния слышит выстрелы. Можно сделать врагов, обладающих очень острым слухом.

visrange параметр показывает, насколько хорошо видит на карте персонаж, с какого расстояния на карте он способен заметить вас.

evasion — как часто применяет приемы обмана (изменяется от 1 (редко) до 5 (очень часто))

hfov — угол обзора в градусах по горизонтали

vfov — угол обзора в градусах по вертикали. Только не переборщите с этими двумя показателями. Они у нас на Земле, да и в далекой, далекой галактике могут изменяться лишь от 1 до 360.

intelligence — интеллект. Теперь наши враги могут стать либо болванами, либо почти гениями. Третьего не дано. Уж лучше гениями.

move — часто ли двигаются в битве. Смотрите не перестарайтесь, а то будут NPC стоять, как вкопанные. Лучше увеличить параметр и тем самым усложнить себе путь к победе (изменяется от 1 (редко) до 5 (очень часто))

reactions — скорость реакции на какие-либо события в игре (изменяется от 1 (плохо) до 5 (очень хорошо))

race — раса персонажа (набор таков: human, borg, parasite, klingon, maon, hrogon, stasis, species8472, dreadnought, harvester, reaver, avatar, vulcan)

playerTeam — как персонаж относится к игроку (player, enemy, neutral — думаю, тут все понятно). Почему буквально все хотят нас убить? Или наоборот? Вы настолько сильный игрок, что вам не нужны союзники?

enemyTeam — отношение к врагам игрока

health — максимальное здоровье

moveType — в кавычках указываете, какой тип передвижения персонаж использует. Может, он любитель бега трусцой или просто предпочитает ходить пешком.

walkSpeed — как быстро идет персонаж

runSpeed — как быстро персонаж бежит. Интересный параметр. Советую с ним поэкспериментировать. То, что есть в оригинальной игре, это НЕ скорость истинного джеды. Поставьте у параметра циферку побольше, и вы поймете, о чем я.

snd — в кавычках указывается, какую поддиректорию в **sound/players** использовать для озвучки.

headModel — какую голову цеплять

torsoModel — аналогично с туловищем

egsModel — как же выглядят ножки?

Меня эти три параметра, можно добиться весьма и весьма интересных эффектов. ВНИМАНИЕ! Можно создать полностью свою расу. В своей модификации я создал два гибрида. Одних назвал Йодами, других — Саруманами. И тем, и другим поставил высокие характеристики, так что противники получились достойные. Сам начал играть за Саруманов. Йоды сопротивлялись отчаянно. На все равно поли под натиском моего СТАЛЬНОГО меча. Дамасская сталь перерубила их лазерные Эскалибуры (так я назвал их клинки), словно пруттики. Йоды уворачивались, обходили с тылу, стремительно прыгали под потолок. Но все равно находили смерть на кончике моего Грейсаандира (так я назвал свой меч в интерфейсе игры).

Напомню, что здесь нужно указывать директорию из **/models/players/**, содержащую скин и модель.

headYawRangeLeft — на сколько градусов влево можно поворачивать голову

headYawRangeRight — на сколько градусов вправо можно поворачивать голову

headPitchRangeUp — как высоко можно поднять голову вверх (в градусах)

headPitchRangeDown — аналогично, только опускаем голову вниз

torsoYawRangeLeft — на сколько градусов влево может поворачиваться торс

torsoYawRangeRight — " " вправо

torsoPitchRangeUp — " " вверх

torsoPitchRangeDown — " " вниз

Изменяйте параметры. Сделайте себе действительно достойных противников. Сделайте их умнее, быстрее, сильнее. Тогда игра станет действительно интересной. И когда ваши противники станут сильнее, только тогда вы сможете стать истинным джедом и сказать: "Я познал великую Силу. Силу власти над игровым движком!"

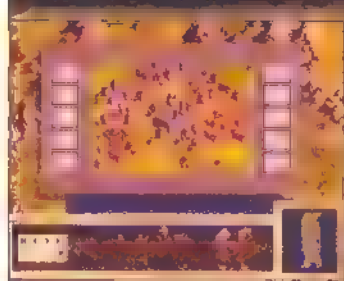
● ● ●

На этом я заканчиваю свои рекомендации по созданию "джедаевской" (а возможно, и совсем НЕ "джедаевской") модификации. Вы подготовлены к тотальному изменению игры. Можете русифицировать игру (или перевести ее на любой другой язык, например, на китайский), изменить баланс оружия, его вид, поведение при выстреле, поменять поведение персонажей в игре.

После запаккировки измененных файлов вы окажетесь в СОВЕРШЕННО НОВОЙ ИГРЕ, в неизвестной доселе галактике. Не бойтесь экспериментировать. До пребудет с вами Сила! ■



ЛЕГИОН



ГРУШКИ

snowball.ru



paradox
entertainment



GLITHERING

ЕВРОПА

ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ



ОПЕРАЦИЯ FLASHPOINT ЗА ГРАНЬЮ РЕДАКТОРА

Наверняка вы уже прошли кампанию в Operation Flashpoint (в локализованной версии — «Операция Flashpoint») и с нетерпением ждете появления новой. Можно, конечно, нарыть новых миссий из Сети или с нашего компактa. Но куда интересней сделать новую кампанию самому. А на закуску можете отредактировать одиночные сценарии игры или подкорректировать оригинальную кампанию. Данный материал кардинальным образом отличается от публикуемого на страницах «Мастерской» руководства по редактору. Здесь суммированы моменты поверхностного редактирования, которые, будучи примененными с умом, могут дать потрясающие результаты. Призываем к вниманию как тех, кто уже давно занимается редактированием в OFP, так и тех, кто только собирается (или вовсе не собирается, но обязательно соберется после прочтения) заняться этим увлекательным занятием.

Внутри

Для вскрытия игры нам могут понадобиться две утилиты DePBO и StuffPBO (и ту, и другую можно позаимствовать с нашего компактa). Первая позволяет раскрывать местные архивы с загадочным расширением .pbo, а вторая — создавать такие архивы (впрочем, можно обойтись и без ее услуг).

Начнем ознакомление с DePBO. В верхнем поле программы, названном PBO File, укажите расположение pbo-файла, который вы хотите распаковать. В нижнем поле, именном Save Directory, следует указать директорию, куда будет разархивирован указанный выше файл. Наконец, нажмите на кнопку Extract Files, чтобы начать процесс распаковки.

StuffPBO, также как и DePBO, проста в обращении. Нажмите на кнопку Set Input, чтобы указать папку, содержимое которой вы хотите упаковать. Нажав на кнопку Set Output, подберите название для будущего pbo-архива. Чтобы начать упаковку, используйте кнопку Stuff!

Разобравшись с утилитами, отыщите папки \Missions и \MPMissions. В обеих директориях вы можете обнаружить pbo-архивы. В первой из них хранятся в запакованном виде одиночные миссии для синглплеера, во второй — для мультиплеера (все архивы названы так же, как и соответствующие им уровни). Если вы хотите подредактировать одну из этих миссий или использовать ее в качестве образца для создания собственных карт, создайте новую папку и распакуйте туда соответствующий архив (советую назвать папку так же, как и архив). Расположите эту папку по адресу <Каталог игры>\Users\<Имя пользователя>\missions\ . Теперь вы можете работать как с



оригинальными уровнями, так и с вашими собственными картами.

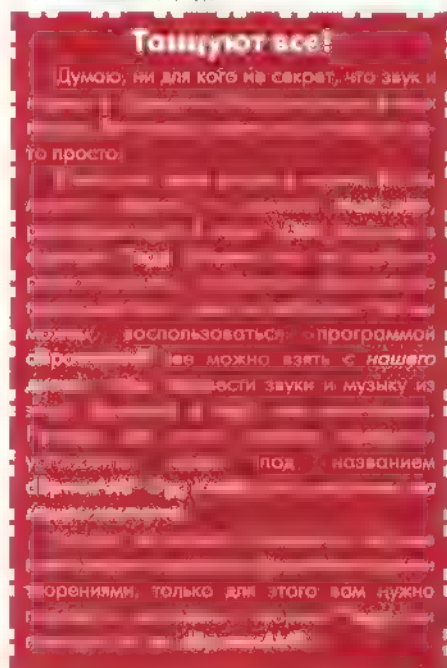
Если же вы хотите редактировать миссии кампании, отыщите в игровой директории каталог \Campaigns. В нем лежит файл 1985.pbo, распаковав который, вы обнаружите директорию \1985. Зойдите в нее, и вы увидите две папки и несколько файлов. Нас интересует только папка \Missions, каждый подкаталог которой отвечает за определенный уровень кампании. Копируйте нужный вам подкаталог по все тому же адресу <Каталог игры>\Users\<Имя пользователя>\missions\ — и начинайте корректировку миссий кампании при помощи редактора миссий. Если же вы хотите перекодировать какую-либо миссию кампании в одиночный сценарий, разместите соответствующий ей каталог по адресу <Каталог игры>\Missions.

Вне всяких архивов

Единственной полезной для нас папкой, не припрятанной в недрах местных архивов, является \Users, где хранятся миссии и сейвы разных пользователей игры. Золиси к одиночным миссиям можно найти по адресу Users\<Имя пользователя>\Saved\missions\<Название миссии>\ (сейвы кампании редактированию не подлежат). Из всех прописавшихся по этому адресу файлов нас интересует только weapons.cfg. Если вы хотите «на халяву» получить какое-либо оружие, боеприпасы и другие полезные вещи для членов своего отряда после загрузки определенного сейва, этот файл — для вас.

Состоит weapons.cfg из одного раздела (Weapons), который, в свою очередь, делится на

подразделы. Чтобы вам было легче ориентироваться, поясню, что в начале имени любого раздела или подраздела ставится снова class. После названия каждого раздела/подраздела следует символ «{», а в конце раздела/подраздела — «}». Каждый подраздел с названием ItemX (где X — число) посвящен либо вам, либо какому-либо вашему сослуживцу. Понятно, что число таких подразделов равняется количеству членов вашего отряда.





Чтобы понять, какой подраздел к какому герою относится, просто найдите внутри подраздела строку типа `name = "X"`, где `X` — имя персонажа (при желании вы можете поменять героя имя, исправив надпись внутри кавычек). Если вы хотите увеличить вместимость его "карманов", поменяйте значение после знака равенства в строчке вида `weaponSlots=X`, где `X` — любое число.

После этих двух строк начинается перепись вооружения и предметов персонажа. В начале идет подраздел `Weapon0`, отвечающий за первое оружие персонажа. Если у него имеется второе оружие, далее следует подраздел `Weapon1` и т.д.

Чтобы сменить оружие, выберите нужный "оружейный" подраздел и поменяйте внутри него название оружия (`name`). Например, если вы хотите поменять свое первое оружие на автомат M16, встаньте внутри подраздела `Weapon0` и в строке типа `name = "X"` вместо `"X"` напишите `"M16"`. А если забыли, как называется какое-либо оружие, к вашим услугам файл `equipment.html`, который вы можете вытащить из архива `dataext.pbo`, находящегося в подкаталоге `\Data` игровой директории.

Чтобы получить новое оружие, найдите последний "оружейный" подраздел героя и после него вставьте новый (назвать его следует так же, как и предыдущий, только увеличив на единицу число в конце названия), указав внутри него нужное вам оружие.

После подразделов, относящихся к оружию, следуют подразделы, посвященные боеприпасам. Редактируются эти подразделы так же, как и предыдущие, только здесь нет характеристики `name`, вместо нее присутствуют следующие параметры:

`type` — тип патронов, то есть для какого оружия они подходят

`ammo` — количество патронов

`id` — номер. При добавлении нового подраздела для боеприпасов увеличьте этот параметр внутри него на единицу по сравнению с предыдущим подразделом.

Кампания своими руками

А теперь переходим к самой интересной части нашего сегодняшнего вскрытия, а именно к созданию собственных кампаний, ведь редактор миссий, поставляющийся с игрой, этого делать не позволяет. Создавать новую кампанию



CULTURES 2

СТАНЬ БОГОМ

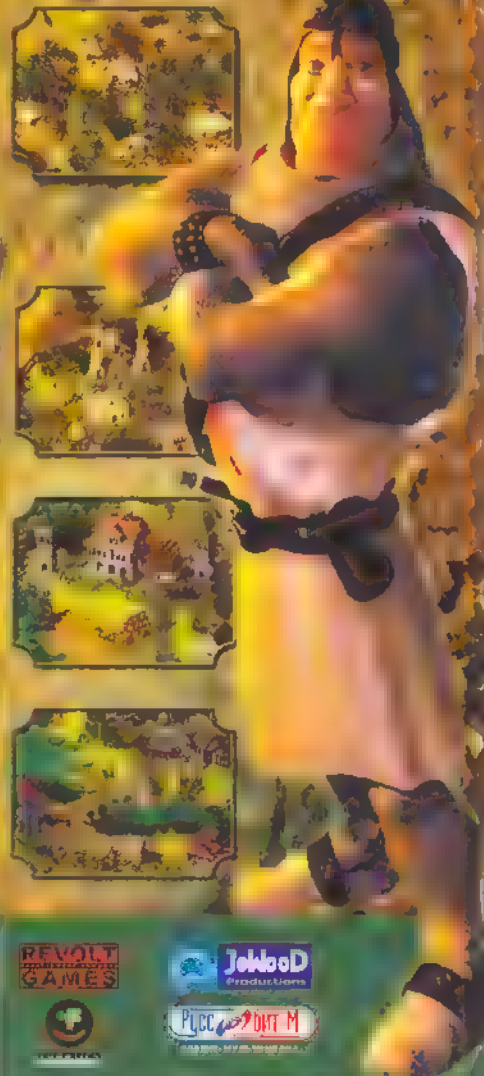
...ия, состоящая из 11 миссий, которые
...очередь, поделены на подмиссии
...с великолепного Intro, которое
...было бы сделано лучше.

Соревновательный сценарий, звук и графика, такое Intro
...было бы «свободно» соперничать с голливудскими
...фильмами.

Прекрасное впечатление от граф...
...добавляется красивый звук. Эффекты о...

...Cultures... на всей карте будут размещены
...активности, позволяющие изменить... ускорить
...стартовый период. Ведь самое интересное начинается
...именно потом, после выхода на арену действия других
...рас и народов.

...поклонники Age of Empires...
...необходим для всех игроков на PC...
...www.ageofempires.com



REVOLT
GAMES

JoWood
Productions

TRIP
Productions

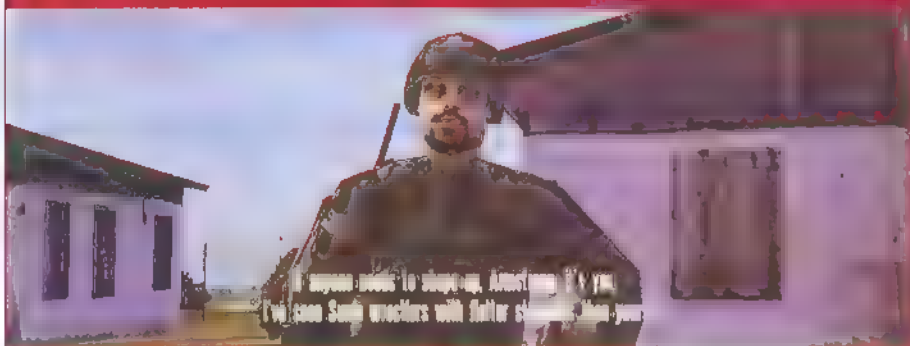
PLCC
Productions

©2002 by Funatics AG.
Developed by Funatics Development.
Published by JoWood Productions Software AG.

©2002 «Руссофт-М».
Издательство компаний «Класс» (Минск)
Издатель «Руссофт (Беларусь)»

Отдел продаж: т. (495) 212-44-51, 212-91-91, 212-91-91
Техническая поддержка: support@russsoft-m.ru, т. 212-27-90

Теперь наш герой выглядит куда лучше



легче всего по образцу "старой", поэтому воспользуемся уже существующей (1985). Научившись создавать свои кампании, вы также научитесь редактировать и "чужие" (в том числе и оригинальные).

Для начала зайдите в каталог \Campaigns и распакуйте находящийся внутри него архивный файл 1985.pbo. В результате распаковки появится директория \1985. Теперь создайте подкаталог в папке \Campaigns и назовите его так же, как и будущую кампанию. В новосозданный подкаталог скопируйте содержимое директории \1985, которую вы только что извлекли из архива. Теперь заходите в этот самый подкаталог, предназначенный для новой кампании. Вы увидите две папки (\DataExt и \Missions) и несколько файлов (нас интересует только description.txt). В директории \DataExt, в подкаталоге \Sound лежат звуки, используемые исключительно в этой кампании и нигде больше. В каталоге \Missions находятся папки, отвечающие за разные миссии и ролики кампании. В начале названия каждого каталога, где хранятся файлы миссии, стоит число, обозначающее ее номер. Что касается директорий, предназначенных для роликов, то в начале названия первых находятся две буквы "X". В соответствии с данными правилами, положите в папку \Missions миссии для вашей кампании.

Откройте в обычном "Блокноте" файл description.txt, относящийся к вашей будущей кампании. Файл состоит из разделов и подразделов (подобно вышеописанному weapons.cfg). Первый раздел называется CfgIdentities. Здесь прописаны некоторые характеристики вашего персонажа и ваших сослуживцев. Каждому солдату выделен свой подраздел. Вашему герою

соответствует подраздел под названием David, а все остальные местные подразделы — вашим товарищам по кампании. Вы можете добавлять новых героев или удалять старых.

У всех персонажей имеются следующие характеристики, которые вы можете при желании изменять (при замене не удалите случайно кавычки там, где они нужны):

name — имя героя

face — его лицо. Чтобы поменять лицо персонажа, подставьте сюда значение вида FaceX, где X — любое число от 1 до 50.

glasses — носит ли герой очки (None — нет, sunglasses — солнечные очки, spectacles — обычные очки).

speaker — голос персонажа. Возможные значения: John, Patrick, Greg, Adam, Rob, Dan, Rich, George, Jonah, Marc, Paul, Peter, Ted, Tom.

pitch — рост

Следующий раздел — Awards — посвящен наградам, которые вы получаете при успешном выполнении миссии. Раздел разбит на три подраздела (Award01, Award02, Award03), каждый из которых отвечает за разные награды (Award01 — низшая награда, Award02 — средняя и Award03 — награда высшей пробы). В каждом из этих подразделов вы можете встретить следующие параметры:

limit — достаточная для получения этой награды величина ваших заслуг

abel — ролик, который будет проигрываться при получении данной награды вами в местечке Ma den (здесь, как и в двух следующих строках, следует указать название папки, где находится данный ролик).

calm — ролик в Ka gulev

eden — ролик в Everon

В третьем разделе (Penalties) описываются различные наказания, которым вы можете подвергаться за невыполнение приказов и разного рода провинности. Раздел состоит из четырех подразделов (Penalty01, Penalty02, Penalty03, PenaltyGameOver), последний из которых отвечает за самое страшное наказание, приводящее к окончанию игры. Этот раздел построен по образцу предыдущего, так что с редактированием его у вас не должно возникнуть проблем.

Раздел Campaign является основным и самым большим. В начале его располагаются две характеристики кампании:

name — название кампании

firstBattle — какая часть кампании будет первой в игре (эту характеристику лучше не трогать).

Данный раздел состоит из семи подразделов (Prologue, Part1, Part2, Part3, Part4, Epilogue1, Epilogue2), каждый из которых посвящен разным частям кампании. Вы можете увеличить или уменьшить их количество, добавив новый подраздел или удалив старый. Но прежде

чем заниматься этим, давайте разберемся со структурой этих подразделов. В начале каждого из них имеются следующие характеристики и параметры:

name — название части

cutscene — ролик, который показывается в начале этой части

firstMission — какая миссия будет первой в данной части (здесь надо указать название подраздела, выделенного под первый уровень).

end1 — в какой части игры вы окажетесь после прохождения текущей миссии.

end2 — напишите здесь то же самое, что и в end1.

end3 — то же, что и в end1.

end4 — еще раз повторите, что было в end1.

end5 — еще раз.

end6 — самый последний раз.

lost — в какой части вы окажетесь в случае проигрыша в текущей миссии.

За этими параметрами следуют подразделы, посвященные миссиям из этой части. В каждом таком подразделе имеются уже знакомые нам характеристики:



end1 — в каком уровне вы окажетесь после прохождения текущего.

end2 — прописать повтор того, что было в end1. Далее повторы следуют до end6.

lost — в какой миссии вы окажетесь в случае проигрыша в данной.

У миссии, являющейся заключительной в пределах одной части, в этих характеристиках после знака равенства идет "пустое место". Вы можете с легкостью менять количество миссий в любой части, удаляя ненужные подразделы.

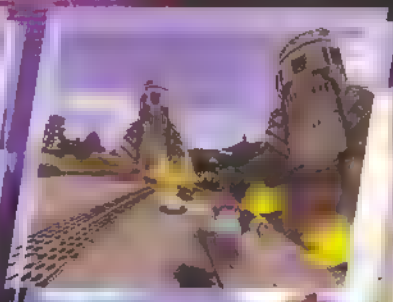


Ну, вот вы и научились всему, чему только можно научиться в рамках "Вскрытия". Все тонкости смотрите в "Матрице-Плюс", где вот уже какой номер публикуются материалы по продвинутому редактированию OFP. Создавайте свои карты, объединяйте их в кампании, экспериментируйте своим творчеством, присылайте нам (мы озабочены развитием ваших нетленок на нашем компакт) с друзьями и наслаждайтесь игрой. ■

Как ускорить игру?

Если Operation Flashpoint тормозит на вашем компьютере, не стоит отчаиваться. Вы можете ускорить игру (особенно сильно — за счет скорости загрузки миссий), с помощью архива и распаковки их при помощи утилиты DePBO. Чем больше архивов вы распаковали, тем сильнее ускорится игра. Особенно рекомендуется распаковать архивы abo, файлы типа Data.pbo и Data3D.pbo из директории \Data. После распаковки любого архива заходите в папку, содержащую его содержимое в папку, названную тем же именем. В распакованном архиве распакуйте файл description.txt. В директории \Data, создайте в этой директории папку \Music и перенесите содержимое архива в эту папку. Вот увидите, игра заработает куда быстрее.

HOVER AGE



Безудержная скорость гонимых 40 км/ч — это не просто в час, но и в минуту. Перестрелки с врагами — тяжёлая борьба. Чтобы победить, нужно просто выжить.

16 игровых арен в высокодетализированном игровом мире. Полная свобода передвижения на трассе и в её окрестностях. Разрушаемые объекты на уровнях. 10 управляемых компьютерных интеллектов противников, каждый с уникальными параметрами и особенностями. AI, базирующийся на основе алгоритмов нечёткой логики.

- 16 игровых арен в высокодетализированном игровом мире
- Полная свобода передвижения на трассе и в её окрестностях
- Разрушаемые объекты на уровнях
- 10 управляемых компьютерных интеллектов противников, каждый с уникальными параметрами и особенностями
- AI, базирующийся на основе алгоритмов нечёткой логики



ЛИЦО В ЖЕДАЯ

"Ой. Как на нашего Буншу похож!"

Из кинофильма "Иван Васильевич
меняет профессию"

Еще совсем недавно, лет пять назад, основным средством для того, чтобы выделиться из общей массы игроков в многопользовательской игре, было изменение оригинальной графики модели. Помнится, мы с товарищами писали на спинах свои имена, раскрашивали костюмы. Это было весело. Правда, чаще всего узнать о том, кто "пострадал" от твоих рук, можно было, только внимательно разглядывая останки.

В те времена к нам благополучно переключалось английское слово "skin", означающее графическую оболочку для 3D модели. Никакого особого различия между отдельными частями этой самой оболочки не делалось. И это было правильно. Возможности графики с 256 цветами были таковы, что методы работы что с костюмом, что с частями тела героя были одинаковы. Основные инструменты — кисть и карандаш, вне зависимости от используемой программы рисования. Раскрашивал костюм героя в красный цвет, и ты уже Red Lord, этой же краской разукрасил глаза, да еще подрисовал выступающие клыки — и ты уже Vampire.

Но все течет, все изменяется. Современные компьютеры способны быстро обрабатывать огромные (по сравнению с теми, что были раньше) массивы графических данных. Естественно, этими возможностями не замедлили воспользоваться программисты. Графика в новых играх становится все более детальной и насыщенной цветом.

Сегодня мы поговорим о теории рисования лиц для моделей в современных компьютерных играх. А в качестве примера научимся создавать "мордашки" для игры Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast.

Джедай на мониторе

В Jedi Knight II используются текстуры с разрешением до 1024x1024 и шестнадцатью миллионами цветов. Лица героев нарисованы с такой тщательностью, что можно разглядеть поры кожи и отдельные волоски в бороде (если у героя есть борода). Вмешиваться в такой рисунок с кисточкой и карандашом — все равно что ремонтировать часы с помощью молотка. Если, конечно, эти инструменты не находятся в руках профессионального художника. А что же делать большинству геймеров, которые, кроме рисования разнообразных чертиков на лекциях, уроках и заседаниях, другими достижениями в области искусства похвастаться не могут?

Высокое качество графики в Star Wars Jedi Knight II Jedi Outcast закрывает или серьезно ограничивает тем, что "не Рембрандт", традиционный путь изменения графической оболочки модели. Но при этом открывается другой путь. Если вы не можете так же качественно выполнить рисунок лица героя, то никто не мешает вам взять его где-нибудь еще. В этой статье в ка-

честве "нового лица" для модели я возьму лицо с обыкновенной фотографии, и мы посмотрим, что из этого получится.

Распознавание образов человеком

Прежде чем мы займемся изготовлением "нового лица" модели на основе фотографии лица реального, попробуем выяснить, чего следует от этой "операции" ожидать. Главный вопрос таков: насколько будет похожа модель на обладателя этого самого реального лица? На этот прямой вопрос ни я, ни кто-либо еще не даст вам прямого ответа. Как говорил лектор из известного фильма, "наука пока еще не в курсе дела". А все потому, что здесь затрагивается один из фундаментальных вопросов работы головного мозга — распознавание образов.

Способность человека узнавать знакомые объекты и не путать их с другими до сих пор остается до конца не изученной. Деятельность головного мозга человека пока изучается в основном по внешним проявлениям. Понаблюдать за тем, что происходит там, внутри черепной коробки, не удается. Медиками хорошо изучены органы зрения. Понятен механизм получения человеком изображения. А вот как оно в дальнейшем обрабатывается? Сколько раз вы слышали от своей бабушки (мамы, подруги и т.д.), просматривающей очередной телевизионный сериал "Смотри, как на нашего похож"? И сколько раз удивлялись, какое сходство оно нашло между вашим... и Крузом Кастильо. Как человек делает вывод о том, похож один объект на другой или нет?

Как ни странно, но интенсивное изучение этого вопроса началось только после появления достаточно сложных вычислительных машин. До этого момента человек воспринимал способность различать объекты как само собой разумеющуюся. Действительно, она заложена в нас от рождения и наиболее интенсивно развивается до начала осмысленного восприятия окружающего мира. Поэтому время, когда невозможно было отличить папу от чайника, никто не помнит (если папа от него до сих пор чем-то отличается).

Проблема встала в полный рост тогда, когда человек захотел получить себе более умного помощника (а вернее, раба) в лице ЭВМ (еще одно доказательство тому, что лень является двигателем прогресса, а ум и труд — только инструментами для достижения цели). Желательно, чтобы помощник был зрячим. От слепого проку мало. Опуская все подробности передачи машин не изображений разных объектов и сосредотачиваясь на ее способности эти объекты различать. В качестве образца для подражания был выбран человек. Несмотря на то, что механизмы распознавания объектов человеческим мозгом неизвестны, любой исследователь мог руководствоваться собственными ощущениями. В результате была выдвинута теория "классификаций" (Брунер, Гуднау и Остин, 1956 г.)

Эта теория предполагает, что человек, по мере своего развития, постепенно накапливает "базу данных" определяющих признаков. На основе этих признаков все единственные в своем роде объекты (а двух одинаковых объектов в природе практически не существует) разбиваются на классы. Причем более крупные из них включают в себя более мелкие. И таких вложенных может быть очень много. Потом было предложено осуществлять распознавание образов машиной вычислением "взвешенной" суммы отдельных классификаций, в основе каждой из которых лежат особенности (признаки) распознаваемого объекта (т.е. определение осуществляется по признакам, набравшим наибольшее количество условных баллов).

Примерно так выглядела бы эта модель распознавания применительно к человеку. Подвыпивший товарищ приходит на дискотеку и фиксирует в конце зала

— двигающийся объект (значит, не шкаф!).

— двигается на двух ногах и имеет человеческие пропорции (значит, не медведь, может, обезьяна?).

— спереди на груди два выступающих холма (чем больше, тем виднее, — а вы думали, за что мужчины уважают большую грудь!).

— губы ярко накрашены (это для тех, кто не разглядел пункт "а"),

— волосы длинные, прическа аккуратная (испокон веков использовалось женщинами как вторичный половой признак, и он остается в силе, несмотря ни на что),

в платье (опять же, разница в одежде всегда использовалась для более легкого определения пола, и если современные женщины желают ходить в брюках, то это, может, и красиво, но усложняет задачу подвыпившему товарищу).

Наш подопытный делает предварительный вывод в конце зала — скучающая без него женщина. Можно ползывать на ладони, пригладить волосы и идти знакомиться. Всю эту классификацию наш подопытный проделал, несколько о ней не задумываясь.

Мы акцентировали классификацию вокруг зрительного восприятия и опускали множество других, например, оценку ситуации, в результате которой определение объекта как "обезьяна" было бы отмечено в виду того, что обезьяны, скорее всего, на дискотеки не ходят.

Конечно, наш "джентльмен" не застрахован от ошибок. Можно познакомиться с симпатичной девушкой, а привести ее домой, обнаружить, что это совсем не женщина. Отталкиваясь от этой идеи, были разработаны новые, более совершенные теории и методы распознавания образов, но по пути.

Человек все еще не знает, как ОН это делает. Алгоритмы разрабатываются из его представлений о том, как он МОЖЕТ думать, решая проблему распознавания. А то, что эти алгоритмы несовершенны, доказывают опыты. При классификации, основанной на непосредствен-

ном сенсорном опыте (при распознавании лиц, например), люди легко превосходят возможности любого компьютера

Так почему же бабушка кажется, что ваш знакомый похож на Круза Кастильо, а вам нет? Это можно было бы объяснить так. У бабушки жизненного опыта больше вашего раза в два (если только она не родила вашу маму в 13 лет, а ваша мама не проделала то же самое с вами). Следовательно, согласно теории классификаций, ее "база данных" значительно обильнее, а значит, ее определение гораздо точнее. Так ли это? Возможно (добавим немножко Фрейда), сыграло свою роль то, что она сидела в школе за одной партой с кудрявым черноволосым парнишкой и была в него влюблена. А вы не сидели, и вряд ли он сейчас вам понравится. Отсюда и оценки у вас разные. Не раздражайтесь и подумайте, какая "база" будет у вас в ее годы (и не слушайте доктора, который что-то говорит о старческом морозе)

Взгляд в зеркало

Вернемся к главному вопросу — будет ли модель походить на вас, если вы используете свою фотографию в качестве ее нового лица. Стопроцентного сходства вы не получите. Дело в том, что каждое лицо обладает рядом характерных признаков, таких как расстояние между глазами, массивный подбородок, нависающие надбровные дуги, широкий нос и т.д. Все это заложено в вас генетически. Ваш череп имеет в одних местах выпуклости, в других — ямки. Фотография является плоским отображением 3D модели — вашей головы. Мы собираемся приспособить это отображение на совершенно другую модель, в которой и ямки, и выпуклости находятся в других местах. Понятно, что без трудностей тут не обойдется.

Но не все так плохо. Дело в том, что многие из этих признаков, хотя и формируются как отображение свойств 3D модели, в фас могут быть легко переданы светотенями. С некоторыми из них так легко не справиться. Форма лица, длина носа, расстояние от носа до губ, расстояние от губ до подбородка, расстояние между глазами. Но и тут не все так страшно. Большинство людей обладает примерно одинаковым расстоянием между глазами, и небольшое отклонение в ту или иную сторону пройдет незамеченным. К тому же люди больше обращают внимание на форму глаз, а ее мы как раз можем сохранить.

Немного хуже обстоят дела с носом. Все-таки это довольно заметная лицевая часть. Хуже всего с формой лица. Если ваше лицо треугольной формы, а у модели овальное, то можно попробовать скомпенсировать недостаток "массы тела" бородой. Если наоборот, то вам не повезло — ищите в игре другую, более подходящую модель. Все совсем плохо с отображениями 3D моделей в профиль. Фактически определяющими для узнавания здесь является форма носа, подбородка, лба и головы в целом. Не спешит даже точная передача рисунка уха, а это, пожалуй, единственная индивидуальная деталь, которую можно было бы точно скопировать с фотографии на профиль модели. Почему-то большинство людей на уши никакого внимания не обращают.

Итак, мы приходим к выводу: для "нового лица" готовой модели, чтобы получить некоторое сходство с реальным человеком, можно исполь-

зовать только его фотографии в фас. В этом случае и "сходство" будет только при просмотре этой модели спереди. Чтобы получить полное сходство и иметь возможность использовать фотографии в профиль, нужно было бы изменять форму имеющейся 3D модели таким образом, чтобы в конце концов она была преобразована в 3D модель вашей головы. Между прочим, существующие программы получения 3D моделей из фотографий так и поступают. Например, программа famous3DmeNow требует две фотографии: в фас и в профиль.



Посмотрите, как много форм, отвечающих за узнавание конкретного лица на фотографии в профиль, и как мало — на фотографии в фас.

По фотографиям вы выставляете контрольные точки для расчета формы, запускаете процесс и все готово. Эту программу можно применять в качестве подспорья при изготовлении 3D моделей, в основу которых положены реальные люди. В нашем случае программа ничем не поможет.

Может возникнуть вопрос — о каком сходстве вообще идет речь, если нам придется менять длину носа, сдвигать губы к подбородку, увеличивать расстояние между глазами и т.д.? Даже в этой ситуации о сходстве говорить можно. Вспомните известную телепередачу "Куклы". Ее герои были прекрасно узнаваемы, хотя ни одна машина не смогла бы определить какого-либо сходства между ними и фотографиями прототипов. Человек умеет мыслить ассоциативно, а машина пока способна лишь перебирать классификации и искать наиболее подходящие варианты.

Есть более или менее удачные попытки заставить компьютер "мыслить" ассоциативно. Мне самому не так давно пришлось трудиться над программой, которая должна была отслеживать перемещения объекта, не имеющего конкретной формы, меняющего направление движения, двигающегося со значительной скоростью, и четко распознавать его в окружении других подобных объектов. До еще о том, что он хочет видеть объекты в цвете, а не на кадрах, полученных с помощью пирозлектрического видикона, заказчик почему-то вспомнил в конце. И все же человек даст машине в этом вопросе сто очков вперед, поэтому прогноз на узнава-

ние будущей модели, "нодевшей" вашу фотографию, — благоприятный.

Фотография на память

Редактировать изображения я буду с помощью программы Adobe Photoshop 5.5. Если вы будете пользоваться другой версией, то соответственно корректируйте свои действия. Порядок действий остается таким же. Я ожидаю, что вы уже знакомы (хотя бы минимально) с этой программой. Все-таки эта статья не по работе с Adobe Photoshop, а о применении этой про-

граммы для конкретной цели. Кроме того, нужна будет утилита ModView из пакета инструментов для игры Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast, которые можно скачать по адресу www.bluesnews.com/files/jedioutcast/tools/jk2editingtools.shtml

Эта программа предназначена для просмотра моделей формата glm. С ее помощью очень удобно просматривать производимые изменения и вносить коррективы в дальнейшую работу. Можно обойтись и без нее, но тогда для просмотра придется загружать игру. В дальнейшем я буду считать, что программа ModView у вас установлена.

Теперь нам нужна фотография лица в фас. Вы можете взять где-нибудь готовую (из фотоальбома, из журнала, с плаката), а можете сфотографироваться специально. Требования к фотографии предъявляются высокие — лицо на ней должно быть очень четким, все мелкие детали хорошо просматриваемыми. Вряд ли у вас в фотоальбоме найдется подходящая фотография... Дело в том, что для выполнения перечисленных выше требований к фотографии лицо на ней должно быть взято очень крупным планом. Как правило, фотографии на память так не делаются. Во всяком случае, у меня такой не нашлось, и фотографироваться пришлось специально.

При фотографировании была использована цифровая фотокамера DIMERA 3500 фирмы RELISYS, позволяющая получать снимки разрешением 640x480. Выяснилось следующее: для того чтобы лицо получилось достаточно крупным планом, расстояние от него до фотокаме-

ры должно быть небольшим, на границе минимально возможного (от 1 до 1.5 метров). При этом фотография получается искаженной (как если смотреть в елочную игрушку круглой формы). Если есть возможность, то можно поискать точку, в которой искажения были бы минимальны при достаточно четком отображении лица. Если искажения не слишком большие — то ничего страшного. При редактировании вы внесете гораздо более существенные. Следующий момент заключается в том, что фотографии получаются слишком светлыми. Чтобы потом было легче подобрать тон под цвет кожи на изображении лица модели, можно использовать тональный крем или тональную пудру (я так и поступил).

Практика пластических операций

Считаем, что фотография у нас есть. Теперь необходимо получить доступ к ресурсам игры, а конкретно — к папке с моделями героев. Для этого открываем с помощью WinZip или WinAce файл `assets0.pk3` (они могут открывать файлы типа `.pk3`) и находим в нем папку `models/players`. В этой папке хранятся файлы всех моделей, использованных в игре. Извлекаем папку в корень директории `base`. При извлечении обязательно установите параметр `use folder names` в окне архиватора при указании пути для извлекаемых файлов. После этого у вас в директории `base` появится папка `models`, аналогичная по структуре такой же папке из `assets0.pk3`. Теперь вы имеете возможность просмотреть модели и выбрать объект для редактирования. Для этого вам потребуется программа ModView. Если вы еще не установили инструментарий, то самое время сделать это сейчас.

При установке обратите внимание на следующие. Инструменты должны быть установлены в директорию `GameData`, до которой вы и должны указать путь, если он отличается от заданного.

После распаковки в папке `GameData` появляется директория `Tools`, а в директории `GameData/base` — директории `maps`, `models`, `shaders`. Программу ModView найдите в директории `Tools`. Для того чтобы просмотреть модели, имеющиеся в вашем распоряжении, запустите программу и выберите пункт меню `File/Open` (я не буду указывать кнопки на панели инструментов и "горячие" клавиши, вызывающие аналогичную реакцию, — посмотрите сами).

В диалоговом окне находите папку `.. \Star Wars JK II Jedi Outcast Rus \GameData \base \models \players` и в ней, открыв папку с любой моделью, ищите файл типа `.glm`. Выделив его, нажимаете кнопку "Открыть" и, после загрузки, выбранная модель отображается на экране.

Несколько слов об управлении отображением модели. Перемещение мыши с нажатой левой кнопкой в районе экрана отображения приводит к вращению модели. Перемещение мыши вперед и назад с нажатой правой кнопкой заставляет модель приближаться/удаляться. Если вы нажимаете `Alt` + левую кнопку мыши (курсор на экране отображения модели), то модель перемещается по экрану вслед за движениями мыши.

Рассечение кожи

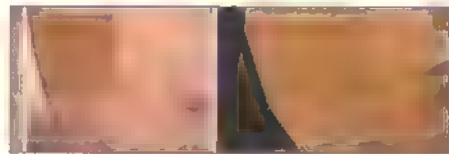
Я выбрал модель `models \players \jedi`. Загружаем в Adobe Photoshop нашу фотографию,

изображение "развернутого" лица из файла `players \jedi \face_02.tga`, модифицируемой модели и размещаем их рядом.

Вниманию! В папке есть два варианта лица героя — `face_02.tga` и `face_01.jpg`. Первый вариант без бороды, второй с бородой. Если вы сразу решили оставить себе бороду, то некоторые последующие операции можно не выполнять.

Лицо на фотографии значительно больше, чем нужно. Приводим его размеры в соответствии с размерами лица модели (которую я далее буду чаще всего называть "оригиналом"). Используем для этого инструмент `Measure Tool` (рулетка), предварительно установив из меню `File/Preferences/Units&Rulers...` отсчет рулетки в `pixels`. Замеряем оригинал от края изображения (в самой верхней точке) до конца подбородка

наго изображения "фейса" модели. Для этого выделяем на рисунке `face_02.tga` характерный участок, который имеет наиболее распространенные для этого рисунка цвета, копируем его и вставляем в фотографию. Двигаем по фотографии вставленный участок примерно в то же самое место, откуда он был скопирован с оригинала.



Затем добиваемся из меню `Image/Adjust` инструментами `Color` `Balance...` и



Я получил значение по высоте $H=402$. Чтобы увидеть то, что у вас получается, выведите панель информации (`Window/Show Info`), если она не выведена на экран, и щелкните на ней по вкладке `Info`.

Теперь замеряем так же размер лица на фотографии, которая у нас должна заменить оригинал (постарайтесь при этом отталкиваться от какой-нибудь детали, чтобы каждое новое измерение не показывало нового результата). У меня размер с фотографии оказался равен 450 пикселям. Теперь выполняем нехитрые расчеты, цель которых — уменьшить размер фотографии пропорционально размеру оригинала. Находим множитель $402 / 450 = 0.89333$.

Выделяем фотографию и заходим в `Image/Image Size`. В появившемся окне отображаются размеры нашей фотографии по ширине и высоте. Оба размера между собой связаны, и изменение одного из них ведет к пропорциональному изменению другого. Эта связь должна обозначаться линией между полями ширины и высоты и рисунком цепочки, если их нет, то включите внизу флажок `Constrain Proportion`.

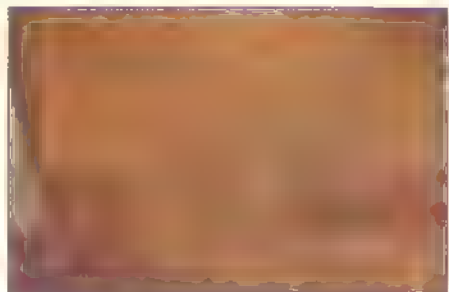
Теперь умножаем значение ширины (или высоты — все равно) на полученный ранее множитель $768 * 0.89333 = 686.08$.

Вместо старого значения ширины 768 (которое было у моей фотографии) вводим 686. Жмем `OK` и получаем уменьшенную пропорционально оригиналу фотографию.

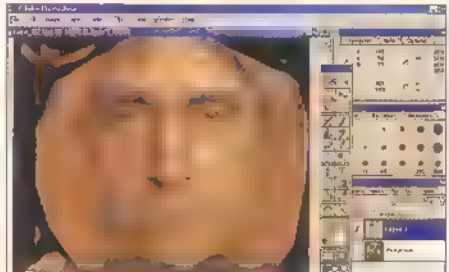
Сударь, вы бледны!

Начало положено. Теперь надо сделать так, чтобы цветовая гамма нашей фотографии не слишком сильно отличалась от оригиналь-

`Brightness/Contrast...` (при выделенном слое с фотографией) того, чтобы этот тестовый участок на фоне фотографии почти не был заметен.



Выбираем на панели инструментов `Polygonal Lasso` и выделяем на фотографиилицевую часть. Особой точности тут не нужно. Если будет немного больше, то ничего страшного. Нажимаем последовательно `Edit/Copy` и `Edit/Paste`. В результате у вас должен появиться новый слой с вырезанным лицом, при этом сама фотография остается целой. Захватываем полученный слой левой кнопкой мыши и перетаскиваем его на копию рисунка `face_02.tga`.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ © МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская 21,
Тел. (095) 737-92-57
Факс (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

1С[®]
ФИРМА «1С»

creat
studio

© ФИРМА «1С», © CREAT Studio

самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Глаза — зеркало...

Следующая операция может быть неприятной. Если, конечно, это не фото "горяча любви" преподавателя. На перетащенном слое с лицом нужно вырезать глаза. Сама "операция" ничем не отличается от проделанной ранее при создании слоя. Глаза не выбрасывайте, они вам еще пригодятся. Сохраняйте в новых слоях.

Овал лица

Теперь выделяйте "лицевой" слой и, с помощью ползунка **Opacity**, меняйте его прозрачность до тех пор, пока под ним не начнет хорошо просматриваться старая "кожа" оригинала. Отмечаем, что по ширине она значительно больше. Это и понятно. Ведь то, что вы видите на оригинале, — поверхность, снятая с 3D модели и развернутая на столе, а то, что вы хотите приспособить на ее место, — моментальный снимок 3D поверхности. Если вы будете смотреть под любым углом на шар, то в поле вашего зрения всегда будет находиться поверхность, ограниченная его диаметром. Объем "достраивается" вашим мозгом, исходя из жизненного опыта по светотеням.

Как известно, длина окружности намного превосходит диаметр. Поэтому любая развернутая 3D поверхность будет шире ее фотографического изображения. К счастью, лицевая часть оригинала — это, грубо говоря, только передний сектор шара, в качестве которого можно представлять голову. Поэтому разница по ширине обязательно будет, но не такой большой, как можно было бы ожидать. Если, конечно, вы правильно выполнили приближение размеров оригинала и фотографии ранее.

рве наше лицо помещается без проблем (на пример, 500x500). На всякий случай откройте **Image/Mode** и проверьте, чтобы у создаваемого файла было отмечено **RGB Color**. После этого перенесите в новый файл слой с "лицом" и отрегулируйте его положение так, чтобы он свободно помещался на экране.

Займемся "расширением". Выводим на экран окно **Image Size** (меню **Image/Image Size...**) и первым делом сбрасываем флажок **Constrain Proportion**. Мы должны изменить только ширину, а высота пусть останется прежней. Вычисляем необходимую величину ширины, чтобы получить нужную нам деформацию $500 * 1,2443 = 622,17$. Отбрасываем все, что стоит после запятой, и вводим 622 (у вас, естественно, другие цифры). Нажимаем **OK**. Лицо становится лунообразным.

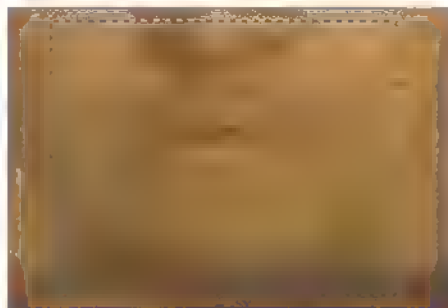


Возвращаем "расширенное" лицо на изображение оригинала. Она появляется в палитре **Layers** в качестве нового слоя. "Узкую" версию удалите, нажав левую кнопку на названии в палитре и скинув ее на изображение мусорного

Прежде чем вы будете двигаться дальше, сохраните копию слоя с лицом. Для этого щелкните правой кнопкой по названию слоя в палитре **Layers**, выберите пункт **Duplicate Layer...** и введите имя слоя. Далее работаем с ней, а первоначальный слой отключите, щелкнув на изображении глаза слева от его названия в палитре **Layers**.

Несмотря на то, что глаза на нашем лицевом слое и оригинале совпали, линия рта у второго оказалась значительно выше. Придется вносить коррективы.

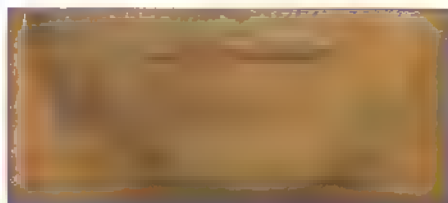
Выделяем слой с лицом и выбираем инструмент **Marquee** (выделение области). Охватываем на лице область, включающую в себя кончик носа, рот и подбородок (стараясь захватить все мелкие складки вокруг рта). Затем нажимаем **Edit/Cut** и **Edit/Paste**. В палитре **Layers** появляется новый слой с выделенной нами частью лица. Выберем инструмент **Move** и передвигаем наш новый слой, пока линия рта на нем не совпадет с линией рта оригинала. Чтобы лучше видеть момент совпадения, сделайте этот слой более прозрачным.



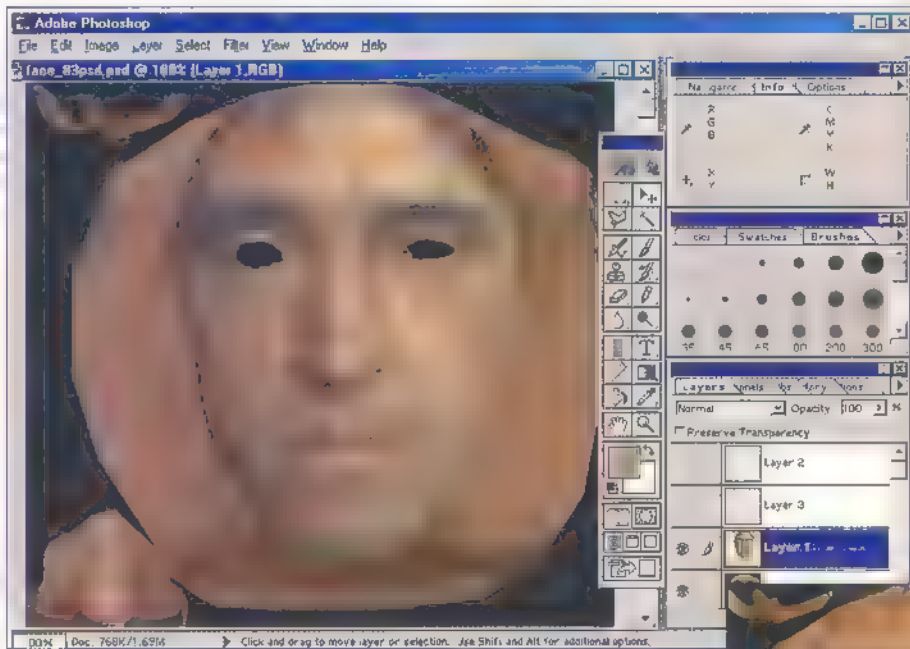
Овал лица нарушился, и на нем появились уступы, которые необходимо ликвидировать.



Овал лица нарушился, и на нем появились уступы, которые необходимо ликвидировать.



Выделяем слой с подбородком, который мы только что передвигали, щелкнув по его названию на палитре **Layers**. Увеличиваем область "уступа" с левой стороны с помощью инструмента **Zoom** (масштаб) выбрав его и щелкнув мышкой в этом месте (уменьшать изображение



Опять используем методику замера и приближения, но теперь ТОЛЬКО по ширине. Итак, выберем 2 характерные точки на оригинале и на нашем варианте. Я выбрал края глазниц. Изменяя прозрачность слоя с "лицом" производим замеры.

На панели **Info** смотрим результаты и записываем их куда-нибудь. У меня получилось: оригинал $W = 275$, "лицо" $W = 221$. Узнаем, насколько шире оригинал $275 - 221 = 1,2443$.

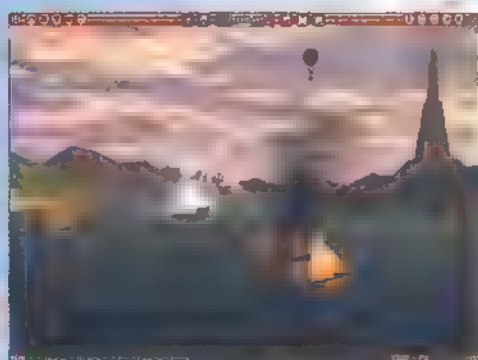
Теперь создаем новый файл **File/New**, причем размеры задаем любые, но такие, в кото-

бака в нижней части палитры **Layers**. Выделяем рабочий слой с лицом (щелчок на названии), увеличиваем прозрачность (ползунок **Opacity**) так, чтобы под ним хорошо просматривался оригинал. После этого совмещаем места для глаз на обоих слоях.

Рыцари Морей

НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»



Масштабные военные сражения
Мощный редактор миссий и кампаний
Более 20 видов кораблей
Более 25 сценариев для
многопользовательской игры
Красочные спецэффекты



ФИРМА «1С»

© 2002 ФИРМА «1С» © 2002 АКЕЛЛА



ЖДИТЕ ВЕСНОЙ

так же, только держать при этом нажатой клавишу Alt). Выделите на этом слое край подбородка с левой стороны инструментом Polygonal Lasso



Скопируйте и вставьте выделенный участок (Edit/Copy и Edit/Paste). Полученный новый слой необходимо сориентировать нужным образом. Выделяем новый слой в палитре Layers и затем выбираем пункт меню Edit/Free Transform. Вокруг нового слоя появляется рамка. Подводим курсор к верхнему левому углу рамки. Когда он принимает форму дуги со стрелками на обоих концах, нажимаем левую кнопку мыши и вращаем рамку так, чтобы край нашего слоя мог стать продолжением отсутствующего участка. Помещая курсор внутрь рамки и двигая мышь с нажатой левой кнопкой, можно передвигать слой в нужную сторону, если одного вращения недостаточно



То же самое проделываем и с правой стороной.

Теперь надо избавиться от резкого перехода на стыке сдвинутого нами слоя с подбородком и остальной частью лица. Этого мы добиваемся с помощью инструмента Eraser (ластик). Увеличиваем участок с резким стыком текстур. Выбираем Eraser и в окне Navigator выбираем появившуюся вкладку Eraser Options. Устанавливаем прозрачность ластика в 15% и, в раскрывающемся списке режима стирания, - Pencil. Выбираем размер кисти Eraser в палитре Brushes (если она не подключена — включите Window/Show Brushes)

Подключаем ранее сохраненный первый слой с лицом, щелкнув в окошке слева от его названия в палитре Layers (должно появиться изображение глаза) и установив его прозрачность примерно в 55%. Устанавливаем в качестве редактируемого слой с подбородком (щелчок на его названии в Layers). Нажав левую кнопку мыши, двигайте кисть по убираемому стыку. На особо ответственных местах установите кисть и щелчками левой кнопки мыши добивайтесь нужного эффекта. Не бойтесь, что пост-

радает лицевая часть. Инструмент применяется только к слою, выделенному в палитре Layers. И работа с инструментом, и получаемый эффект похожи на проявление фотографии в кювете с проявителем

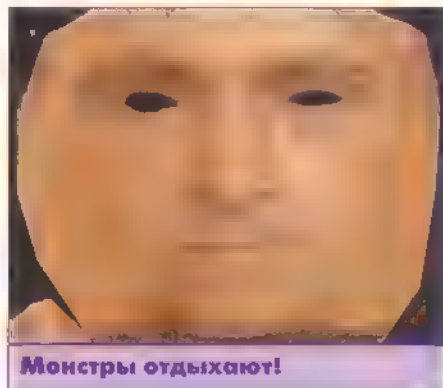
Если вы случайно переборщили и испортили слой — не беда. Не надо пытаться отменить неправильные действия через Edit/Undo. Эта команда отменяет только последнее действие. Выберите вкладку History на палитре Layers, прокрутите список в самый низ. Щелчок по названию операции из списка отменяет все действия, записанные ниже. Не забывайте о том, что можно регулировать прозрачность слоя

Если необходимая незаметность перехода не была достигнута, то применяются два других мощных инструмента — Blur (размытие) и Smudge (палец). Порядок установки опций и размера кисти такой же, только вместо прозрачности надо установить процент Pressure (нажим). Хотя и в первом, и во втором случае это, по существу, регулировка эффективности применяемого инструмента. Более "мягкий" вариант вмешательства — Blur. Его и надо применять в первую очередь

Smudge надо использовать аккуратно и только в том случае, если Blur не помог. Перед их применением оба стыкуемых слоя должны быть объединены в один. Для этого выбираете нужный слой, щелкнув в палитре Layers по его названию, и находите в ней "стыкуемый" слой. Слева от него два окошка. Крайнее слева показывает, отображается этот слой в данный момент на экране (если в нем есть изображение глаза) или нет. Второе используется для установки связи между слоями. Щелкните по нему, и в нем появится изображение цепочки. После этого выберите пункт меню Layers/Merge Linked. Как и следовало ожидать, два выбранных вами слоя будут объединены в один

Еще один вариант работы со стыками — закрытие участка резкого перехода небольшими полупрозрачными слоями с подходящей текстурой. Их можно выделить и скопировать с находящегося недалеко от стыка участков лица. Это очень эффективное средство. Правда, после его применения все равно надо бы пройтись по

ним кистью Blur. Зато и результат гораздо лучше. Не забывайте об объединении слоя перед применением Blur



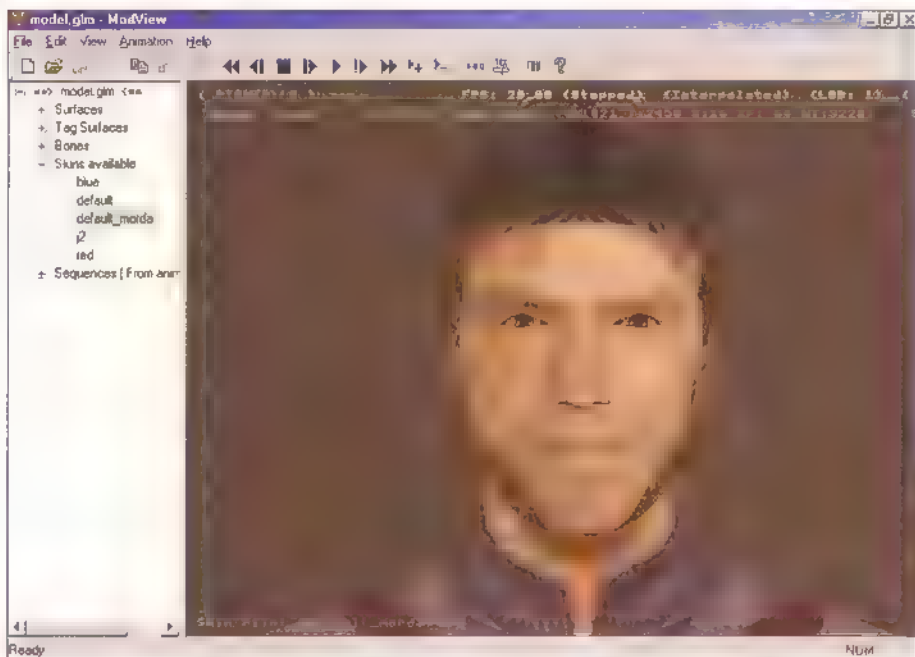
После того как стык между "подбородочным" слоем и лицевым убран, проделайте то же самое с двумя слоями, которыми мы отрегулировали овал лица. Край лицевого слоя, образующий этот самый овал, выделяется на фоне оригинала самым возмутительным образом. Убираем край, подключив Eraser со 100% прозрачностью (а вернее, с полной эффективностью — чем больше процентов, тем сильнее эффект). Причем по мере приближения к подбородку, действуем все аккуратнее, а эффективность кисти Eraser постепенно уменьшаем. Стык уже не так бросается в глаза

Однако над "лицом" еще работать и работать

Немного макияжа

Теперь можно посмотреть результаты работы в ModView. На сначала нужно провести некоторую подготовку. Сохраняем результат работы в Adobe Photoshop через File/Save as Copy..., причем выбираем формат сохраняемого файла Targa (tga) и сохраняем его в папке с моделью. Имя особой роли не играет, только должно быть написано латиницей (у меня face_22_morda.tga)

Внимание! Сохраняйте файлы всегда в этом формате, несмотря на то, что в папках с моделями файлы хранятся в формате .jpg. По неко-



торым причинам файлы JPG для применения в игре сохраняются в определенном режиме, и у вас, скорее всего, работать не будут!

В папке с выбранной моделью находите текстовый файл `model_default.skin`. Скопируйте и сохраните его где-нибудь (лучше сохраните всю папку с моделью в другом месте). Оставшийся в папке файл переименуйте, но при этом соблюдайте следующее условие: "default" является обязательной составляющей имени. Если вы исключите эту часть названия, то игра не примет вашего нового имени для скина. Я назвал его `model_default_morda.skp`.

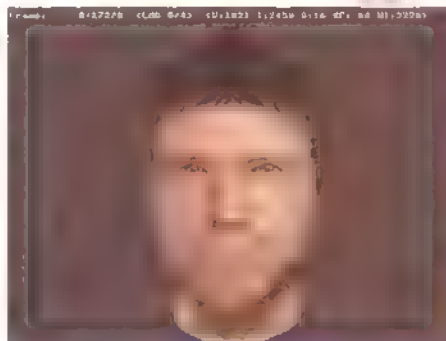
Теперь отредактируем этот файл. Откройте его в текстовом редакторе (хоть в "Блокноте") и найдите название файла оригинала, который мы редактировали, `face_02.tga`. Замените его название на имя вашего файла (я назвал — `face_22_morda.tga`).

Подготовка завершена — запускайте ModView. Выбирайте редактируемую модель, как описывалось раньше. В информационном окне слева раскройте список `model.glm`. В нем раскройте список `Skins available`. Если вы ранее уже смотрели эту модель, то обратите внимание на появление нового скина с названием, произведенным от того, которое вы дали файлу `model_default.skin` (у меня `default_morda`). Щелкните по нему дважды и любуйтесь на результат своей работы. Картина будет примерно следующей (на рисунке "лицо" одевается на вариант этой модели с бородой, но это не принципиально).

Если где-то что-то не совпало — вернитесь в Adobe Photoshop (нам еще долго туда возвращаться) и поправьте.

Copy-Copy-Paste

Основа положена. Все дальнейшие операции сводятся к копированию отдельных участков, перетаскиванию их на нужное место и маскировке стыков. Таким же образом установите текстуры с фотографии на нос оригинала, изоб-



бражение которого расположено слева внизу, и добавьте недостающие участки кожи слева и справа. Результат проверяйте в ModView и почаще сохраняйте его в Adobe Photoshop под новым именем, чтобы всегда можно было легко вернуться к более ранней версии.

Отдельно стоит упомянуть о вырезанных с фотографии глазах. В папке модели есть файл `mouth_eyes.jpg`. В нем находится изображение глаза героя и его зубов (жуткое дело). Модель использует для обоих глаз одну и ту же текстуру. Загрузите этот файл в Adobe Photoshop. Скопируйте одно из наиболее привлекательных изображений вашего глаза по краю радужной оболочки и вставьте в `mouth_eyes.jpg`. Если изображение вашего глаза гораздо больше, то вы уже знаете, как поступить, чтобы добиться соответствия в размерах. Можете сделать его поярче через `Color Balance...` и `Brightness/Contrast...` из меню `Image/Adjust`.

После того как и размеры будут выровнены, и внешний вид глаза вас устроит, объединяйте слои и сохраняйте файл как `mouth_eyes.tga`. Копируйте файл в папку с моделью. Внесите соответствующие коррективы по названию в файл `skin`, описывающий вашу модель (т.е. измените `mouth_eyes.jpg` на `mouth_eyes.tga`). Запускайте и смотрите, как выглядят ваши "зеркала души".

Если вам мешают проступающие через более прозрачные слои лица детали оригинала, то про-

сто сотрите их, выделив "оригинальный" слой.

В результате у вас должно получиться что-нибудь вроде этого:

Последнее, что вам нужно сделать, — файл иконки, который будет представлять вашу модель в игре. Для этого создайте рисунок размером 256x256 и 16 миллионами цветов. Что-нибудь типа этого:

Найдите в папке модели файл `icon_default.jpg`, замените и переименуйте его по тем же принципам, что и файл `.skin` (у меня `icon_defa.lt_morda`).

Чтобы все могли увидеть и использовать ваши друзья, надо упаковать папку с моделью в архив `pk3`, сохранив структуру файлов как у других моделей в папке `base`. Потрудившись над лицом, не стоит оставлять вашего героя в спортивном костюме. "Оденьте" его во что-нибудь другое. Если вы смогли заменить лицо, то с одеждой тем более разберетесь.

✓✓✓

Вряд ли замена лица модели на ваше собственное будет представлять собой какую-нибудь художественную ценность. Но может быть, собравшись однажды с друзьями на просторах уровня `Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast`, вы сможете воскликнуть: "Ба! Знакомые все лица!" ■



АНТОН ПОГОНОВ
AL@DUBN.RU

ВОЕННЫЙ КОНСТРУКТОР

Цикл статей по редактированию Operation Flashpoint близится к завершению. Хотя тема поистине безгранична, рано или поздно нужно подводить черту. Мы и так уже превысили все разумные пределы для описания редактирования. Поэтому следующая статья будет последней.

Вышедшая локализация от компании "Бука" буквально вдохнула вторую жизнь в Flashpoint в России. Форумы на flashpoint-сайтах запестрели новичками, мой ящик просто-таки завалила волна писем, основной смысл которых сводился к "наконец-то ваши статьи мне пригодились", и,

Где найти материалы	Встроен в игру
Возможности	40% игровых; после данной статьи: 85% игровых
Сложность освоения	В зависимости от вашего желания:
	от очень легкого до экстремально сложного

что самое главное, стали приходить не только вопросы, но и уже готовые работы. Спасибо всем, кто поделился ими — всегда рад видеть ваши работы на своем почтовом ящике. Только в будущем — шлите сразу на orange@igromania.ru с пометкой "Работа читателя "Монии"

В прошлой статье я пообещал в следующем номере рассказать об уникальных и, что немало важно, сложных скриптах, но поскольку цикл завершается, решил отказаться от этой идеи. Желающих ознакомиться с данной темой я отправляю по адресу <http://flashpoint.xa>.

os.ru/fec/scripts — тут собрана хорошая подборка сложных скриптов с описанием на русском языке. Темой же сегодняшнего разговора будут текстуры. Bohemia Interactive уже выпустила утилиту для включения своих 3D-моделей в игру, но... зажала ее. Разработчики выдают ее только избранным, преимущественно создателям модов. Так что, как бы ни хотелось поговорить о 3D-моделинге, придется ограничиться лишь текстурами.

Основные принципы

Объяснять, что такое "текстура", таким образованным читателям, как вы, не нужно. А вот пояснить несколько вещей относительно текстур в Operation Flashpoint следует. В игре нет такого понятия, как "смена текстур" (в отличие от Quake, например), есть лишь понятие объекта и принадлежащей ему текстуры. Что это значит? А просто то, что нельзя надевать разные текстуры для "Абрамса", а затем менять их в редакторе. При замене текстуры вы тем самым создаете новую модель, которую нужно помещать в папку Addons, либо просто заменяете оригинальную. Вот о том, как это делать, и пойдет сегодня речь.

Инструментарий

Для работы нам понадобятся

— Редактор, умеющий работать с tga форматом (Photoshop и другие).

- **PBOTool** — программа для создания и распаковки файлов типа *.pbo,

xPack — утилита для расшифровки файлов, содержащихся в *rho,

— **Texture Swap Utility** — утилита для замены текстур в файле модели (P3D).

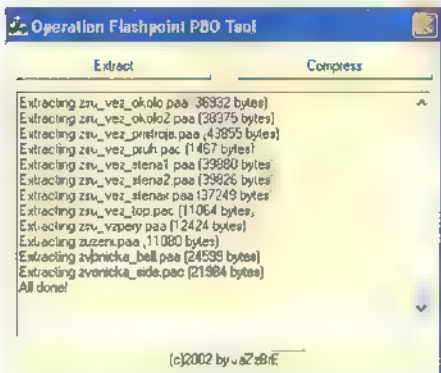
— **TexView** — фирменная утилита **BIS** для конвертирования текстур,

— и, конечно же, "Блокнот"

Все программы, кроме "Блокнота", находят-
ся *на нашем компактe*. Также их можно скачать
с сайта *www.ofpeditingcenter.com*

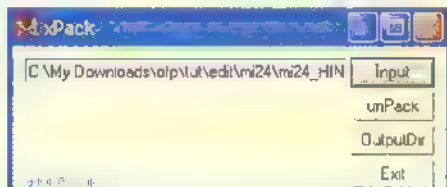
Начало начал

Создание текстуры начинается, с выбора объекта, для которого она будет создана Запускаем программу под названием **PBOTool** и с помощью нее раскрываем два файла в директории **Flashpoint/DTA** (либо **Flashpoint/DTA/HWTL**) — **Data.pbo** и **Data3D.pbo**

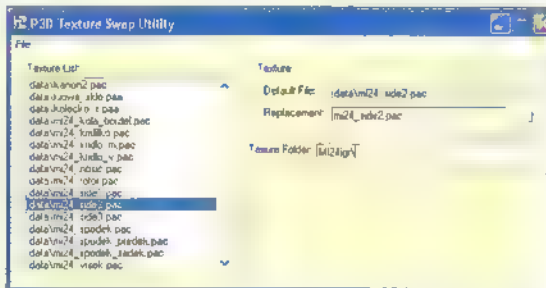


Программка распакует все в директории с аналогичными именами. Зоглянув в директорию Data, вы обнаружите множество файлов с расширениями .pac и .pac, это как раз то, что нам нужно, — текстуры. В Data3D же содержится

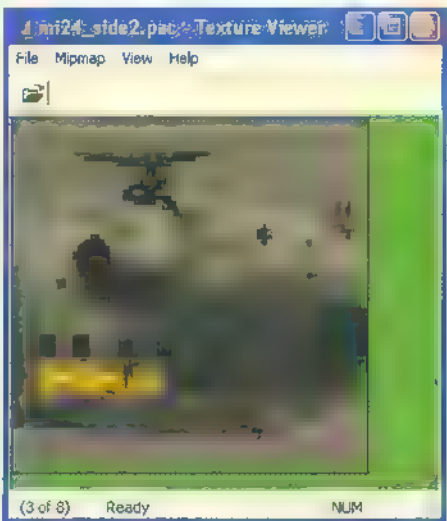
файлы с расширением .p3d — фирменный формат 3D-моделей Flashpoint. Теперь вы поступаете следующим образом. Выбираете нужную модель (это легко сделать по названию файлов) и переносите ее в какую-нибудь временную папку. Что сразу бросается в глаза — чехи народ весьма разговорчивый, славянский, и поэтому вместо всяких rock'ов в названиях файлов присутствуют более понятные слова, вроде "kamen"



Запускаете утилиту **xPack** и расширяете-те **p3d**-файл. Старый файл удаляете, а получившийся открываете с помощью утилиты **Texture Swap**. Через некоторое время после открытия (если ожидания затянулось, не бойтесь — программа не зависла, а лишь считывает данные) в левой части интерфейса программы появится набор текстур. Отправляйтесь в директорию **Data** и среди великого многообразия текстур ищите те, которые требуются для модели — кропотливый работа, должен заметить. Скопировав текстуры во временную папку запускайте фирменную программу **BIS** для просмотра и конвертирования текстур — **TexView**. Просмотрите все текстуры в поисках нужных и, утвердившись в выборе, начинайте конвертировать файлы в **tga** формат (**File/Save As...** — вместо расширения **.paa** ставьте **.tga**). Открывайте любой редактор, понимающий **tga**, и делайте с текстурой все что угодно, вплоть до замены ее на другую. Сохраните работу в том же формате.



На пути домой



Теперь нам нужно поместить текстуру обратно в архив. Для этого запускаем **TexView** и открываем отредактированные текстуры. Тут есть маленький нюанс, который очень легко проглядеть. Дело в том, что движок **OFF** оптимизирован так, что с удалением от объекта (например, дерева) детализация этого объекта начинает постепенно уменьшаться, равно как и

качество текстур. Для того чтобы игра знала, насколько ей ухудшать текстуру, нужно применить в выше обозначенной **TexView** команду **Mipmap/Generate**. Программа сама сгенерирует "уровни деградации" текстуры, избавив вас тем самым от излишних мучений

После проделанной операции сохраните текстуру в прежнем расширении. Тут стоит обратить внимание на то, что **TexView** сохраняет только в расширении **paa**. Разницы между этими форматами нет, но расширение имеет важное значение (все файлы прописаны в модели). Если ваша текстура раньше была с расширением **.ras**, то просто переименуйте ее в **.paa**.

Развилка

Возвращать текстуры в игру можно двумя различными путями — “тупо и быстро” или “медленно, но со вкусом”. Первый — берем готовые текстуры и записываем их в игру вместо старых (при помощи PBOTool либо StuffPBO, работу которой мы описывали в предыдущих статьях). Второй путь сложный, но в результате приведет к созданию полноценного отдельного юнита, помещаемого в папку Addons.

Текстуры уже готовы — осталось лишь включить модель в игру. Запускайте утилиту **Texture Swap**. Среди списка текстур, что находится в левой части интерфейса программы, вам нужно найти те, которые подверглись редоктированию. При выборе текстуры показывается путь, по которому ее ищет игра. Все, что нужно сделать, — изменить этот путь. Сначала нажмите на кнопку **Replacement** и выберите нужную текстуру. В поле **Texture Folder** напишите название файла вашей миссии и в конце поставьте **\"** — игра воспринимает все файлы ***.pbo** как поддиректории, и слеш является обязательным. Проведя замену путей к текстурам, сохраните новый ***.p3d**, удалите старый и переименуйте новый так, чтобы он соответствовал указанным путям. Теперь наступает самая сложная стадия — написание файла **config.cpp**. Файл содержит в себе очень много информации о вашем юните, в том числе его физические характеристики. Подробно останавливаться мы на нем сегодня не будем — ждите рассказа в следующей, завершающей статье. А чтобы жизнь вам не казалась такой сложной, на компакт мы выкладываем расшифрованные версии **config.cpp** практически для всех юнитов, присутствующих в игре. Вы сможете скомпилировать конфиг под свой юнит — останется лишь запустить **PBOTool**, дабы собрать весь материал в один (не сомневайтесь, что большой!) **pbo**-файл. Не забудьте о путях, прописанных для текстур

На сегодня — все. Как я уже сказал, в следующем номере мы создадим свой собственный юнит, пускай и из стандартной модели. ■

БАТМАН

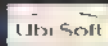
НА СТРАЖЕ ГОРОДА



КОВАРНЫЙ **ДЖОКЕР** ПЛАНИРУЕТ
ВЫЕЗД ИЗ ГОРОДА. ПЕРВЫМ ДЕЛОМ НАМ НЕОБХОДИМО ИЗБАВИТЬСЯ ОТ КРОВНОГО ВРАГА
БАТМЭНА.

ЕЩЕ НЕ СМОЖЕТЕ ЗАПАДНИ
НА БОРЬБЕ НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ПОСЛЕДНОЕ ПОСЛЫШАНИЕ. РАСПОРЯЖАЕТЕСЯ ПО
ДРУГОМУ.

ЛОВУШКА СРАБАТЫВАЕТ ПРОТИВ ДЖОКЕРА.
ПРОИСХОДИТ СЛУЧАЙНЫЙ ВЗРЫВ. ЧТО СПАСАЕТ ЖИЗНЬ БАТМЭНА.
ДЖОКЕР ИСЧЕЗАЕТ В ОГНЕ, И, КАЖАЛОСЬ ВСЕ. НА ЭТОМ ПОКОНЧИЛОСЬ
О СКОРО ОКАЗЫВАЕТСЯ, ЧТО ЕГО СМЕРТЬ БЫЛА ВСЕГО ТОЛЬКО ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЙ
ПРЕСТУПНИК ЖИВ И СОВБИРАЕТСЯ
УНИЧТОЖИТЬ ВСЕГ ГОРОД...



BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and ©2002 DC Comics, Inc.
©2002 "Руссобит-М". ©2002 "Warner Bros.". ©2002 "Ubi Soft Entertainment".

All rights reserved.

Издатель "Руссобит Пабблишинг"

Адрес: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

Отдел продаж: т.(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61

ГЕРОИЧЕСКИЙ
КАРТОСТРОЙ 3

Большие изменения в редакторе к HoMM IV усложнили жизнь народных умельцев. Но, так как тропа к нему и не думает зарастать, "Игромания" решила помочь творцам и ответить на наиболее часто встречающиеся вопросы.

Вопрос (Q): Можно ли при помощи редактора сделать кампанию?

Ответ (A): Что значит "можно"? А почему он так называется, Campaign Editor? Вот и делайте.

Q: Можно ли заставить монстров присоединяться к герою, как в HoMM3?

A: Ну если постараться, то с помощью скриптов можно, но так легко и непринужденно, как в HoMM III, это сделать не получится. Скрипт **Change Owner** при использовании в **Encountered Events** монстров срывает очень хитро. Вы получите две армии на экране под вашим управлением. То есть сможете выбрать, какая из них выиграет. Поэтому работает этот скрипт в некотором отдалении от героя.

Q: Можно ли ставить в группу несколько разных монстров?

A: Нужно! При этом разномастная группа монстров отображается отнюдь не значком самого многочисленного монстра. И даже не самого сильного. А отображается она тем, кто стоит самым первым в группе. Так за значком крестьянина можно спрятать пару десятков драконов. И кто-то может сильно пострадать.

Q: Как использовать **Pandora's Box**?

A: Точно так же, как и другой **Placed Event**. Только если просто **Event** игроку не виден, то ящик Пандоры стоит на карте. Однако задания к нему надо прописывать в **Map Properties**. И обязательно уничтожать после использования (**Delete Adventure Objects**).

Q: Зачем уничтожать объекты или скрипты?

A: В лучшем случае они будут использоваться второй раз, что явно нарушит игровой баланс. В худшем начнутся жуткие глюки.

Q: Как заставить игру переносить самого сильного героя с карты на карту в кампании?

A: Для этого достаточно поставить **miscellaneous.Carryover_Hero** соответствующего цвета на последующую карту. А как переносить конкретного героя — смотрите статью "Героический картострой" в №6 "Игромании" за 2002 год.

Q: Обычно монстры со временем вырастают в количестве. А можно ли их как-нибудь затормозить?

A: Можно, если с ними есть герой. Монстры должны быть не даны герою вначале, а переда ны при помощи скрипта **Give Creatures**. Тогда они не будут размножаться. Если же у вас есть желание поставить только монстров, тогда придется каждый ход обсчитывать их скриптом и удалять лишние при помощи скрипта **Take Creatures**. Для проверки количества монстров в армии служит скрипт **Greater (Less) Than** в связке с другим скриптом **Number of Creature in Army**. Не забудьте, что это лишь скрипт-условие для основного скрипта **Conditional Action**. Причем чем больше вы существ поставите в кучку, тем

больше будет их постоянный прирост.

Q: Для чего нужны **Window of Magic** и как их использовать?

A: Раньше были избушки отшельников, которые просвещали игроков о предстоящих им трудностях и показывали места, в которые обязательно нужно добраться. В наступившем катаклизме все отшельники благополучно загинули. А те, что не погибли, — забрались в домики и задают хитрые вопросы, за ответы на которые игрок может получить ценные призы. Поэтому решено было их заменить "магическими окнами". Достаточно поставить "окно" в то место, где в него будут смотреть, и расставить несколько "глаз" соответствующего цвета. Только обязательно протестируйте — все ли необходимое показывают глаза, радиус показа ограничен.

Q: Во время игры постоянно выпадают какие-то сказки непонятно о чем. Для чего они нужны?

A: Сказки.. Если делаешь мультиплеерную карту — они точно не нужны. Достаточно небольшого повествования о карте в ее свойствах. А вот если делается кампания, то тут "сказки" необходимы. Надо же как-то наводить игрока на то, что ему следует делать дальше. Способов выдавать сообщения на экран игроку так много, что никакого места не хватит, чтобы их описать. Достаточно сказать, что их можно присоединять к каждому скрипту.

Q: В игре мне запретили построить в моем городе **Dragon Cave**. Как все-таки его построить?

A: В свойствах города выбирается закладка **Buildings**, после чего можно установить, какие здания строить можно, а какие — нельзя. Можно даже указать, какие будут уже построены.

Q: Для чего нужны горы, создаваемые с помощью кнопки **Elevation Tool**?

A: Горы штука сложная в использовании, и много игроков в HoMM IV могут заметить, что

дизайнеры используют их не очень часто. Возбуждаются на гору герои медленно (особенно если она очень крутая), а спускаются — очень быстро. Согласуясь с типами ландшафта и прочими препятствиями, горы замедляют или ускоряют продвижение войск по карте. Но, учитывая, что большое число различных факторов может исказить желаемый вами вариант продвижения героев, не стоит увлекаться этим элементом ландшафта.

Q: Зачем в редакторе возможность загружать сразу несколько карт?

A: Если вы ос, начавший делать карты для "Героев" еще во времена второй части, — действительно незачем. Если же начинающий — а почему бы не посмотреть, как делают карты профессионалы, не отрываясь от собственной карты.

Q: Что надо сделать, чтобы в карту можно было играть?

A: Назвать ее, расставить пару героев разного цвета и хотя бы один город. Вот только заканчиваться карта в этом случае не пожелает, потому как игра не понимает подобного минимализма. Да и кто в такую карту играть будет?

Q: Можно ли разрушить город или шахту как-нибудь скриптом?

A: Да, всевластный в HoMM 3.5 легко не забывается. К большому сожалению, в четвертой части игры этот фокус не пройдет. Скрипт **Delete Adventure Objects** удаляет только объекты, изначально предназначенные для удаления, такие как **Pandora's Box** или **Editor.Bomb**. Города или шахты к таким объектам не относятся.

● ● ●

На этом я с вами прощаюсь. Пишите письма, если будут возникать какие-либо проблемы. "Игромания" не оставит в беде своих верных читателей, и на ее страницах появится еще один FAQ, содержание которого будет зависеть целиком и полностью от вас. ■



Эти големы убьют героя, но они уже наши. Просто из сражения может выйти только один.



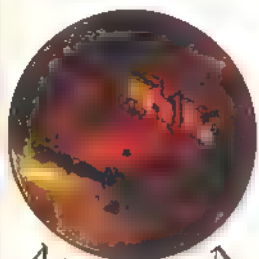
Мозузий Торзир



ЁТУНХЕЙМ



Жестокий Грим



МИДГАРД



НИФЛЬХЕЙМ



Смелый Хаймер



СВАРТАЛЬФХЕЙМ



Ловкая Исгерд

ЧЕТЫРЕ ГЕРОЯ. ВОСЕМЬ МИРОВ.

(По цене всего одного диска)

snowball.ru
технология творчества

paradox
www.paradoxplaza.com

ВАЛЬГАЛЛА



ХРОНИКИ ВТОРОГО ПРИШЕСТВИЯ

Мы продолжаем публиковать монументальный труд по древнейшему из компьютерных искусств — РПГ-строению. По материалам прошлых статей вы уже наверняка создали богатый и интересный компьютерный мир, населили его персонажами и прописали им диалоги. Казалось бы — вот она, Ролевая Игра. Но чего-то не хватает. Это что-то — цель или цели игры.

Допустим, в сюжете прописано, что мы должны спасти мир, а для этого нужно заставить аконев, обнаглевших пришельцев убраться восвояси. Ну и что с ними делать? Убить? Всех не перебьешь. Значит, надо, как всегда, идти обходными путями. Поговорим с сотней персонажей, мы понимаем, что путь наш долг и тернист, а у пришельцев явных Ахиллесовых пят не наблюдается. Замкнутый круг. Но нет, игра всегда имеет конец, а значит, добрый дядя сценарист явно обозначил средства достижения заветных целей.

Но прямая дорога, как известно, скучна, а посему на пути к цели по воле сценариста мы должны будем вынести мусор, полить цветы, найти потерянное магическое колечко, взорвать атомную электростанцию, отремонтировать пылесос, уничтожить космодром, украть машину, перенаправить баллистическую ракету, помочь старушке перейти через улицу. Будем счастливо прыгать по сценарным кочкам. Речь идет о квестах. Ведь даже самый интересный сюжет, самые литературные диалоги и самые колоритные персонажи неспособны обеспечить увлекательное действо, то есть то, ради чего все и затевалось.

Разработчики понимают это и радуют нас заданиями разной степени сложности, которые мы с радостью выполняем. А так как теперь мы — разработчики, то должны соответствующим образом порождать потенциальных игроков. К слову сказать, многие разра-

ботчики допускают весьма грубые ошибки при планировании квестов. Эта статья поможет вам избежать их и сделать квесты не просто приятным, но бестолковым довеском (как это было в первых представителях жанра), а необходимой частью игры, органически вплетающейся в тонкую и неразрывную ткань геймплея. Ну что ж, начнем.

Квесты

Что же такое квест? Это задание, которое дается игроку либо по сюжету (в заставочном ролике, брифинге и т.д.), либо каким-то игровым персонажем. Есть и третий вариант, когда игрок сам должен додуматься до того, что, чтобы сделать что-то одно, ему придется перед этим сделать что-то другое. Однако в современных РПГ неявные квесты почти не встречаются. Если вы захотите использовать их в своей игре — пожалуйста, но не злоупотребляйте. Игроки очень не любят что-то делать без подсказки.

Квест, который дается по сюжету, может быть начальным квестом или продолжением сюжетной линии. В первом случае такой квест определяет глобальную цель игры, например, "Изгнать пришельцев". Однако в хороших РПГ начальная цель редко бывает единственной. Наша цель и мировоззрение могут раз десять поменяться, пока мы доковыляем-таки до финала. Лично мне больше нравится именно такой вариант. Учтите, что смена цели должна быть строго обоснована и оправдана. Игрок не желает болтаться из стороны в сторону, повинувшись малейшей прихоти сценариста. Игроку нельзя "вести" по сюжету. Он должен чувствовать свободу и возможность выбора в рамках текущей обстановки. Пусть этот выбор будет приводить в одно и то же место, но с разными целями.

Слишком частая смена Главного Задания может, наоборот, отпугнуть игрока, заставить его почувствовать неуверенность. А посему сюжетная линия может быть сколь угодно ветвистой, но лучше, чтобы игрок никогда не терял ее нить. Вернемся к заданию "Изгнать пришельцев". Игрок пробирается на их базу и там выясняет, что пришельцы на самом деле хотя и нам враги, а виноваты во всем плохие парни из Корпорации. Следовательно, игроку предстоит разоблачить эту самую Корпорацию и опять-таки спасти мир. Вот в этом месте сценарист может сделать ветвление сюжета, предоставив игроку возможность выбора. В первом, он может возмнить себя Терминатором во плоти и пойти самому разбираться с плохищами. Можно вступить в контакт с пришельцами, объяснить им все и попросить помощи. Не обойдется и без своей внутренней неразберихи: кто-то будет настаивать на том, чтобы немедленно улететь с этой безумной планеты, кто-то предложит помочь, ну а кто-то встанет на сторону агрессоров. Это уже локальная мыльная опера, нас она сейчас мало касается.

И третий вариант: игрок уползает из базы пришельцев, идет в местные правительственные органы и, заручившись поддержкой народа, правительства и армии, с дружной массовой отпоявляется потрошить оную Корпорацию. Там уже, конечно, все знают, половина смылилась, половина готовит баррикады, и вообще они навали ядерную ракету на Белый Дом, и нам опять надо спасать мир.

На распутье

Имеем три варианта развития событий, три ветки сюжета. Эти ветки отнюдь не являются взаимоисключающими. Игрок может заручиться поддержкой и правительства, и пришельцев, которые будут бомбардировать Корпорацию снаружи, тем временем как он сам займется диверсией внутри.

Примером удачного сценарного поворота может служить уже многократно упомянутый *Fallout 2*. Там Избранный пол-игры гонялся за Комплектом по созданию Города-Рая, который должен спасти его деревню. А когда нашел его, обнаружил, что и спасать-то уже нечего — деревня разрушена, соплеменники похищены злобным Френком Хорриганом, который еще и мир собрался поработить. Сценарный поворот не нов, но реализован он блестяще. Разрушенная деревня и умирающий шаман смотрятся на редкость неожиданно и эффектно. Есть чему поучиться. Не забывайте, что, какие бы сценарные повороты вы ни создавали, обязательно добавляйте на место изгиба атмосферность и психоделичность. Это две вещи, которые могут сладить сюжетный поворот и сделать его привлекательным. И, конечно, соблюдайте

Один из ярчайших примеров полиразвилки — старый как мир прием, основанный на делении общества на касты. Каждая каста имеет свой кодекс, свои входные квесты, и поступление в одну из каст исключает возможность участия во всех остальных. Богаты — яркий тому пример.





эффект неожиданности, лишь бы он не граничил с фарсом

Внутренняя борьба

Мы рассмотрели первый вариант развития сюжетного квеста, когда начальные цели ясны и понятны. Сюжет еще долго будет носить нас по улочкам-закоулочкам игровой вселенной, впереди всегда будет стоять нечто определенное, чего мы должны достичь. Однако есть и второй вариант, когда идеалы расплываются, цели туманны, а игрок борется больше с самим собой, нежели с другими. Такой вариант завязки предлагают нам, например, *Arcanum* или *Planescape: Torment*.

Есть два самых распространенных метода "завязать игроку глаза". Первый — перед началом игры стукнуть его головой о лавочку. Результат — амнезия, герой игры не знает, кто он, где он, что ему делать, и начинает постигать окружающий мир одновременно с игроком. Именно это и делает подобное развитие сюжета интересным. Каждый поворот, каждая дизайнерская находка будут по-своему оригинальны, а главной задачей игрока на первое время будет распутать этот клубок обрывков воспоминаний и найти свое место в мире. Если такой сюжет соседствует с великолепной игровой атмосферой, то получается шедевр. Таким шедевром стал *Planescape: Torment*.

Второй метод — берем произвольного персонажа игрового мира, никак не относящегося к текущим событиям, и помещаем его в нужное место и нужное время. Результат — главный герой идет себе по улице, никого не трогает, а тут вдруг — выстрелы, шум, крики толпы, к его ногам падает окровавленное тело, из скорчившейся в последних судорогах руки выкатывается золотое кольцо, а наш доблестный герой его подбирает. Пол-игры он будет гадать, что это за кольцо и кому оно принадлежит, а вторую половину пытаться от него избавиться. Примерно таким образом ведет нас по сюжету *Arcanum*.

Но! Тут важно не переусердствовать. Не зная истинной цели игры в начале — это нормально. Игрок будет пытаться найти смысл своего существования и понять возложенную на него миссию. Но он обязательно должен найти все это! Вот такую ошибку и допустили создатели "Арканума". После прохождения всей игры в моей памяти ничего не осталось. Пустота. Пытаясь выстроить хоть какую-то ло-

гическую линию своих действий и причинно-следственную связь поступков, я понял, что ее попросту нет. Игра похожа на грудку ролевых модулей, причудливо, но совершенно бесполово переплетенных между собой. И, как следствие, от прохождения игры не получаешь удовольствия. Да, нам опять надо спасать мир и уничтожить Самого Злого Редиску. Но вот не ахуеть это как то. В лице "Арканума" мы получили великолепную, но недоделанную игру. После ее прохождения остается горькое чувство незавершенности и неопределенности.

Не повторите эту ошибку! Если игрок что-то ищет, он должен это найти. И всегда должна быть определенная цель впереди. В "Аркануме" такой цели не было.

Вспомогательные квесты

С сюжетными, основными квестами мы разобрались. Перейдем к обычным, вспомогательным квестам. Но прежде вспомним их задачу — развлекать игрока, давать ему иллюзию жизни и свободы в рамках игрового мира, наполнять его существование смыслом. Квесты обычно даются герою другими персонажами в процессе диалога. Персонаж просит или требует что-то у главного героя, дает задание во имя личных целей или во имя целей группы людей.

Тут главное — не опуститься до банальностей и соблазнов реализма. Хотя мы и говорили о диа-

логах в прошлой статье, давайте затронем некоторые аспекты, касающиеся выдачи квестов и их смысла. Поскольку мы делаем "РПГ всех времен и народов", жаль квестовые потуги недо-РПГ, таких, например, как *Diablo*, сразу отвергаем. В чем их ошибка? Квест рассматривается только как способ заставить игрока выполнить какое-то действие, чаще убить кого-то или принести самый-нужный-артефакт. Результат — герой получает вечный почет и уважение и, что гораздо важнее, долгожданную экспу. То есть квест — не более чем уловка для дополнительной прокачки героя.

Это в корне неверно. Квесты относятся к элементам, которые создают игровую атмосферу. Давайте немного отвлечемся от cRPG и посмотрим, как к квестам относятся в настольных ролевках. Да простят меня коллеги из соседнего раздела, если не прав — я считаю, что квесты — стержень игрового процесса. Они, а не кромсание монстров являются основным элементом игры. Поэтому и развивать их надо соответственно.

Во-первых, квесты должны быть логичны и жестко мотивированы. Квестодоводитель должен иметь вескую причину обратиться к игроку за помощью. Самая распространенная ошибка начинающих игроделов — выдумывать квесты "от балды", вне привязки к текущим событиям, игровому миру и атмосфере. Как это бывает в *Diablo*-подобных играх? Приходим к хлипкого вида старичку, а он нас просит замочить одного нехорошего парня в подземелье, от которого им всем совсем житья нет. Идем, мочим. Приходим, старичок расплывается в улыбку, отдает нам причитающуюся сумму денег и экспы, и... все.

Идем дальше, встречаем старушку. Она жалуется, что есть тут одно злобное растение в огороде, и его надо бы вырвать. И так 200 раз до конца игры. Спрашивается: а где смысл? Господа разработчики, не опускайтесь до банальностей! Такие квесты в приличном обществе показывать нельзя. Если уж сценаристу так хочется руками игрока замочить какое-нибудь чудовище, можно поступить гораздо более изящно. Например, так.

Герой приходит в деревню. Вдоль дороги ему навстречу идет крестьянин. Спрашиваем его: "Как дела, дедушко? Что новенького в деревне?" Что обычно на это отвечают в виртуальных мирах? Правильно. "Вот де, доблест-

Одной из черт Fallout была хорошо скрученная и запутанная квестовая сеть. Хотя мы не повторим этого одним и тем же.

Порой надо дать игроку возможность почувствовать себя дураком.



ный герой, у нас такая проблема: повадилось чудовище нападать на мирных людей на дороге, вот тебе его и надо уничтожить". А что бы ответил этот крестьянин в реальном, пардон, в псевдореальном мире? Он бы с недоверием посмотрел на нашего героя, буркнул в ответ что-либо невразумительное и пошел себе дальше. А в худшем случае еще и добавил бы пару лосковых словечек напоследок.

Игровые персонажи ведь не знают, что наш герой — это герой. В их глазах наше альтер эго может быть равно как обычным путником, так и вором-рецидивистом с отягчающими. Причем второе гораздо вероятнее, чем первое. Чтобы правильно смоделировать ответные реакции персонажа в игре, вы должны не взирать на него с высокомерной ухмылкой сценариста-бога, а попытаться вжиться в его роль, понять его нужды и чувства, постигнуть его мировоззрение. И тогда правильная реакция придет сама собой.

Итак, этот самый крестьянин беззвучно подсыпает нас куда подальше и идет заниматься своими делами. Герой идет дальше. Что он видит? А видит он вполне благовидную деревеньку и крестьян, занимающихся хозяйством. Вот только одна из изб на окраине сгорела дотла. Еще две избы на поверку оказываются совершенно пустыми, а невдалеке на холме виднеется свежая могила с крестом. Так, игрок имеет начальную информацию для размышления. Ведем героя дальше. Он спрашивает крестьян о сгоревшей избе. Те либо отворачиваются и не хотят разговаривать, либо бубнят что-то вроде "был пожар, вот и сгорела". Героя такой ответ не устраивает, поэтому он идет к ближайшему торговцу. Торговцы по натуре народ разговорчивый, а также знают все происшествия и слухи — что, впрочем, не мешает этому торговцу оставаться нерозговорчивым, так как он до сих пор видит в нашем герое не более чем подозрительную личность. А вот если перед разговором мы купим у него что-нибудь — дело сразу пойдет быстрее. Постепенно (именно постепенно) разговаривая с ним, герой узнает, что в последний месяц с полей пропадают люди, находят либа истлевшие кости, либо вообще ничего не находят. Люди боятся выходить на работу, поэтому запасаются продуктами. Они послали гонца в ближайшую крепость за подмогой, но у тех и своих забот хватает. На вопрос, что бы это могло быть, торговец говорит, что, мол, возможно, зверь какой огненный. А изба сгорела при весьма странных обстоятельствах. Ночью слышали крики, потом видели, как один из крестьян махал головней, пытаясь прогнать кого-то. Раздался звериный рык, головня высоко подлетела и упала на крышу избы. Та и загорелась. Люди боялись выходить из домов до утра, а утром не нашли никаких следов того крестьянина. Даже костей.

Герой чешет "тыковку" и обещает ни в коем случае ничего не обещать! С какой это стати совсем посторонний человек будет пытаться кому-то помочь? Нет, это вызовет скорее подозрение. Торговец может подумать, что вы причастны к этому делу, и тогда вас изгонят из деревни. Он может подумать, что вы — распорядитель замковой стражи инкогнито, который выясняет, насколько это дело грязное. Конечно, если оно чересчур темное и запутанное, то стража никогда этим заниматься не будет. Зачем связываться? Пусть лучше деревня сгинет. А если просто надо пойти и пырнуть конкретную взбесившуюся скотинку — так почему бы и нет, охранники всегда рады веселым прогулочкам.

Вот так примерно подумает торговец и начнет к герою приставать без меры. А это герою тоже не нужно. Итак, дальше герой направляется собирать информацию. Осторожный диалог с соседями — узнаем дополнительные крупинки информации. А вот с базуальными вдовами погибших можно говорить более открыто. В конце концов герой обещает свою помощь (вот теперь уже можно), а, скажем, старший брат одного из погибших вызывается нам пососедействовать и временно присоединяется к команде.

Герой идет на место преступления и осматривает его. Находит несколько клочков шерсти и обломки колец от кольчуги. Нападение произошло ночью, а посему герой садится в засаду и ждет. В полночь на дороге показываются три странные личности и идут к одному из домов. Они ведь не знают, что там никого нет (герой ведь предупредил всех крестьян). Команда героя крадется следом за этими существами. Ага, слышится голос "Залуской Звероловды". Одно из существ, выше остальных, с ревом бежит к хибаре. Потом слышится еще больший рев. Рев разочарования. Один из этой компании кричит: "Черт, он убежал, ловите его!" Но тут выскакивают герои и обезвреживают существ.

Приходит утро, и оказывается, что это обыкновенные люди. Хорошенько их "обработав", герой узнает, что они — не более чем разбойники, которые в лесах нашли странно-

го зверя — Звероловду. Он хотел напасть на них, но вдруг замер. Они подошли и рассмотрели его. Он был почти человеком, но со звериным разумом. Он был невероятно силен, и они захотели как-нибудь приручить его. Разбойники поняли, что Звероловд не переносит железа (он остановился потому, что наступил на обломок меча), поэтому заковали его в цепь. Впоследствии они использовали его в качестве живого тарана. Таким образом они разорили немало деревень.

Звероловд неожиданно убежал, но по-прежнему опасен. Герой решает его поймать. Идет в леса, находит пещеру, где обитает зверь, но оказывается, что зверь-то уже схвачен! Сидит с себе с цепью на шее. А рядом — какой-то немолодой человек. Оказывается, что он профессор, создавший этого монстра. После одного из экспериментов зверь сбежал, и он долго его разыскивал. Профессор просит героя доставить этого зверя в город. Герой соглашается. В процессе доставки зверь снова сбегает, а герою снова приходится его искать. И так далее.

Вот таким должен быть каждый хороший квест. Мотивированным, атмосферным и органично вплетающимся в игровой мир. Основная задача сценариста — заставить игрока поверить в его мир, ощутить его реальность и свое весомое участие в нем. Именно хорошие квесты помогают игроку ощутить себя частью мира, причем неотъемлемой частью.

Квестовые сетки

Есть две распространенные модели геймплея в РПГ. Первая — герой прорубается сквозь полчища монстров, встречает персонажей, и те дают ему задания убить кого-то или добыть какой-то артефакт. Герой снова прорубается сквозь полчища монстров, выполняет квест, потом следующий персонаж дает ему аналогичный квест, он идет его выполнять, и так далее. Такую модель практикуют большинство Action/RPG. Те, в которых Action превалирует над RPG составляющей.

Есть и вторая модель. В ней, во-первых, квесты гораздо разнообразнее и атмосфернее (пример — в предыдущей главе), а во-вторых, они соединены и хитро сплетены друг с другом в некое подобие сети. Игрок, решая квесты, как бы перемещается по паутинкам этой сети, пытается добраться до конца игры. При этом вполне можно запутаться, свернуть не туда. А за самой, казалось бы, примитивной проблемой может скрываться такой клубок интриг и ситуаций, который в конце концов может влиять на судьбу мира. Это только подогревает интерес. И для нас гораздо предпочтительнее именно эта модель. Все самые лучшие РПГ, такие как Fallout, Arcanum, Planescape Torment, предлагали игроющему ту или иную вариацию квестовой сетки.

Квесты должны быть взаимосвязаны, а линии поведения персонажей переплетены и соподчинены друг другу. Это прибавляет игре реализма, атмосферы, заставляет игрока прочувствовать реальный мир, а не грубую виртуальную подделку. В целом, квестовые сетки — очень мощный инструмент, и им надо уметь пользоваться.

Среди возможных коллизий нитей квесто-

Здесь был человек! Как обычно, разработчики через игру пытаются провести свое мировоззрение, в который раз меняя наше представление о том, что хорошо, а что — не очень.



вой сетки можно отметить следующие. Последовательные квесты, когда герой выполняет один квест, персонаж дает ему второй квест, логично вытекающий из первого, или для выполнения одного квеста требуется выполнение другого. **Моноразвилки**, когда персонаж дает герою квест, а герой может выполнить его, а может отказаться в пользу более выгодного обстоятельства. Например персонаж просит героя найти для него сокровище и указывает место, где оно спрятано. Герой находит сокровище, а после этого может отдать его персонажу, или забрать себе. При этом выгода может быть не явной. Если игрок отдаст сокровище персонажу, то может получить гораздо больше выгоды, чем если заберет его себе. Да, он получил бы деньги, на что знает, что он потеряет? В полиразвилках два разных персонажа дают герою квесты, противоречащие друг другу, а герой должен выбирать. Скажем, городские власти предлагают игроку охранять фурган, тогда как бандиты просят его угнать. В узлах игрок получает какую-то новую возможность или макроквест при исполнении целой группы связанных квестов.

Именно из этих элементов и состоят все квестовые сетки. При их проектировании бывает полезно рисовать планы на бумаге в виде паутин с узлами, разветвлениями и переплетениями. Это наглядно и удобно.

Сколько ниточка ни веяса...

Ну а напоследок приведу пример неплохо сплетенной квестовой сетки.

Герой приходит к крестьянину, который сообщает, что у него украли корову, и просит помочь. Герой спрашивает об обстоятельствах кражи. Оказывается, корову украли ночью, при этом она так сильно зомычала, что хозяин проснулся и выбежал во двор. А коровы уже нет. Герой узнает, в каком направлении увели корову, и идет по следам похитителей. Так или иначе он добирается до поляны, где расположились на отдых похитители, а корова привязана к дереву. Варианты: герой пытается напасть на разбойников (если удастся убить всех, сетка заканчивается), украсть (запрограммировано, что кража не пройдет) и разговорить похитителей. При разговоре выясняется, что корова нужна для местной скотобойни. Хозяин скотобойни неплохо платит за то, что преступники похищают животных. Грабители предлагают игроку войти в долю.

Ветвление: либо герой не соглашается и каким-то образом заполучает корову (обозначим этот вариант А), либо соглашается (вариант В). При варианте А герой возвращает корову и может пойти разобраться со скотобойней. При варианте В героя ведут в скотобойню, и ее хозяин дает задание похитить двух коров из одного зажиточного дома.

На дело вместе с героем идет один из разбойников. По пути герой может предложить разбойнику за хорошее вознаграждение сдать владельца скотобойни. Решение разбойника зависит от харизмы героя. В случае неудачи разбойник нападает на героя, и квестовая сетка кончается. В случае удачи герой идет в поли-

цейский участок и выкладывает все шерифу. Шериф говорит, что все уподит. Через несколько дней на героя нападают помощники шерифа. Выясняется, что он с владельцем скотобойни заодно.

Если герой выживает, он может обратиться за поддержкой к судебному приставу. Тот оказывается честным, но, так как мало доказательств, предлагает сесть в засаду около дома шерифа и ждать. Они видят шерифа, который разговаривает с хозяином скотобойни. В этот момент герой выскакивает из засады и может совершить следующие действия. Помочь приставу арестовать обоих. Закричать шерифу, что он на их стороне, а пристава надо убить. В этом случае доверие шерифа и хозяина скотобойни к вам восстанавливается, и они предлагают продолжить второй квест (похищение коров из зажиточного дома).

Если в самом начале по пути на задание герой ничего не предлагает разбойнику, они идут на дело. В случае, если коровы украдены успешно, хозяин скотобойни неплохо платит герою и берет на постоянную "работу". Вскоре он дает герою новое задание: отнести записку шерифу. В записке написано, что нужно убить судебного пристава, так как тот стал излишне любопытным. Есть два варианта. Либо отнести записку шерифу. Либо предупредить пристава. В случае А пристав арестовывает героя у самого входа и перехватывает записку. Входит шериф и нападает на пристава. Герой может выстрелить, а с другой стороны встанет. В случае Б пристав прощает героя все его грехи, если тот поможет ему обезвредить шерифа. Если это удастся, квестовая сетка кончается, и наступает хэппи-энд.

Вот типичный пример хорошо спланированной, знатно переплетенной квестовой сетки. Если тонкая материя геймплея всей вашей РПГ будет соткана из таких микрокружков, вас обязательно ждет успех. Только так и рождаются шедевры.



Этим материалом мы заканчиваем публикацию серии статей про создание "идеальных" ролевых игр. Надеюсь, вы почерпнули для себя много нового и полезного, а знания не пропадут даром. Творите!

P. S. Казалось бы, все уже сказано, и настала пора заветного *finis la*. Ах нет. Напо-

На протяжении всех трех статей я по поводу и без повода пинал Diablo, называя его разными обидными прозвищами вроде "аркады" и "недо-РПГ". Все поклонники Diablo наверняка уже точат ножи, готовясь сделать тройное харакери автору, не слишком почтительно обращавшемуся с их святыней. Оправдываться не буду. Просто объясню, почему я не люблю Diablo-подобные игры.

В первую очередь за то, что во главу угла там ставится тупая мясорубка, а диалогам, персонажам и вообще смыслу уделяется гораздо меньше внимания. Но это мое личное пристрастие. Если я не люблю такие игры, это не значит, что я их не признаю. На самом деле эта категория игр носит название Action/RPG. У этого жанра есть довольно большой круг поклонников, и винить их не за что. Ведь иногда хочется просто "оторваться", наплевав и на сюжет, и на смысл. И в этом нет ничего плохого.

Почему тогда я так строго сужу Diablo? В официальных документах в графе "жанр" стояла метка "RPG". Вот и сужу я эту игру как РПГ. А как РПГ она — неполноценна. Зато вот в зоне Action/RPG Diablo выглядит совсем не плохо. Поэтому, товарищи разработчики, не стоит обманывать игроков в жанровой направленности игры. Результат может оказаться самым плачевным. Яркий поклонник РПГ скажет на такую игру высокомерное "фи", а приверженец Action/RPG просто пройдет мимо.

Кстати, как ни парадоксально, но из-за этого некоторые проекты по ошибке залетают в Action/RPG. "Готика" — хороший тому пример. Я бы с радостью в графе жанровой принадлежности поставил "pure (чистая) RPG". Но разработчики рассудили по-другому.

ледок мы приготовили для вас сюрприз. Какой — не скажу, но то он и сюрприз. Смотрите его в следующем номере "Игромании". Такого вы еще точно не читали!

Плюс на компакт следующего номера журнала мы выложим все статьи цикла "Ролевая Библия" и все статьи "Самопала" из более ранних номеров "Мании", так или иначе связанные с темой RPG. ■



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Manitoba — пожарный пилотаж

В приватном интервью с элементами перекрестного допроса представитель Intel признался, что компания планирует выпустить к концу этого года новый прогрессивный ЦПУ для портативных компьютеров и встраиваемых устройств Manitoba, а именно так называется новинка, будет построен на более быстрой версии ядра XScale и по плану Intel должен будет вскорости заменить на боевом посту этот во всех отношениях замечательный процессор.

Тактовая частота младших моделей (планируется несколько модификаций) болтается вокруг отметки 312 МГц, что, в принципе, не так уж и много (частота последнего Intel StrongARM SA-1110 составляет 206 МГц, PXA250 — 400 МГц). Оригинальным нововведением Manitoba можно считать интегрированный цифровой сигнальный (DSP) процессор (если кто не знает, то это очень нужная вещь для декодирования видео/аудиопотока). Также в новый камень будет встроено 32 Мб флэш-памяти и 512 кб ОЗУ SDRAM. Как всегда, планируется понизить потребляемую энергию и улучшить тепловые параметры. В качестве дополнительной аппетитности обещается аппаратная поддержка беспроводных сотовых технологий передачи данных — GPRS и GSM (можно будет использовать PDA в качестве мобильного или модема с пиковой пропускной способностью до 117 кбит).

По проверенным данным, название процессора происходит от имени небольшого, но, как говорят, очень живописного штата государства Канада, где когда-то проживало гордое и мудрое индейское племя. Потом все умерло.

Creative за \$15

Creative атакует бюджетный рынок акустических систем и выпускает две новые модели недорогих колонок — Creative SBS 250 и Creative TravelSound. Первая предназначена для настольных ПК и, по плану компании, будет реализовываться по средней розничной цене в \$15. Вторая нацелена на рынок мобильных решений и призвана обеспечить странствующих владельцев ноутбуков качественным 69-долларовым звуком.

SBS250 — это обычные экранированные стереоколонки с мощностью по 2,5 Ватт на канал, выходом на внешние наушники и необычным для своего уровня стильным дизайном. Как видно на фотографии, акустика выполнена с намеком под никогда не плававшее на российской земле "черное дерево" и внешне выглядит весьма презентабельно. Для усиления басов SBS250 снабжена дополнительными низкочастотными драйверами.



TravelSound — портативная акустика размером с ладонь (154x65x50 мм) и весом всего 320 грамм. Выходная мощность колонок 4 Ватт, а диапазон воспроизводимых частот варьируется от 150 Гц до 20 кГц. Благодаря немеряно крутым двойным титановым головкам обеспечивается повышенная чистота на средних и высоких частотах, плюс улучшаются басы. Кроме того, в TravelSound реализована технология "широкого стереоэффекта" (Wide Stereo Effect), которая по ходу процесса должна обеспечивать более выразительное и объемное звучание.



Для вящей портативности TravelSound складывается/раскладывается (как книжка) и состоит из двух плоских колонок и цифрового усилителя. Питается вся система от 4 батареек типа AAA и способна проработать в автономном режиме до 35 часов. Также может функционировать от внешнего сетевого адаптера, который, помимо сумочки, стереокабеля и мануала, входит в стандартный комплект поставки.

Matrox — реаниматор

Как сообщают надежные источники из Matrox, чип G450 не умрет с пришествием великого и могучего Parhelia. На выставке Securities Industry Association (SIA) Technology Management Conference & Exhibit компания продемонстрировала две новые видеокарты G450 X2 MMS и G450 X4 MMS, построенных на этом заслуженном, но несколько устаревшем графическом процессоре.

Обе платы будут выпускаться в специальном низкопрофильном исполнении для разъема PCI. В соответствии с названием модель X2 MMS будет поддерживать вывод на два монитора, X4 — на четыре. Максимальное доступное разрешение 2048x1536 в случае аналогового и 1280x1024 в случае цифрового дисплея. G450 X4 MMS будет оборудована 64 Мб памяти и RAMDAC с частотой 360 МГц.

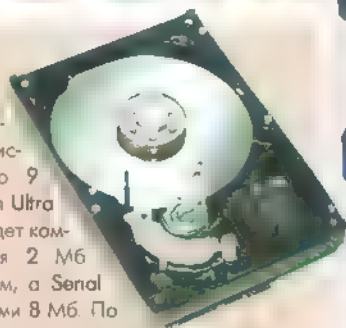
Анонсирован Barracuda ATA V

Компания Seagate официально анонсировала новую модель жесткого диска Barracuda ATA V. Накопитель продолжает словесные традиции популярного ATA IV и, по заявлению компании, является самым тихим и производительным решением на потребительском рынке. Отличается революционно высокой плотностью записи — целых 60 Гб на пластину. Соответственно, при емкости 120 Гб в ATA V используется только две пластины.

Планируется, что новая модель будет выпускаться в двух модификациях — с традиционным Parallel ATA (то есть Ultra ATA/100) и грядущим Serial ATA интерфейсами. Скорость вращения

ATA V составляет 7200 оборотов/минуту, время поиска — всего 9 мсек. Версия Ultra ATA/100 будет комплектоваться 2 Мб кэш-буфером, а Serial ATA — целыми 8 Мб. По мнению Seagate, новинка имеет самую высокую в мире внутреннюю скорость передачи данных, которая может достигать цифры 570 Мбит/сек. В ATA V применена уже проверенная в модели ATA IV фирменная технология SoftSonic (tm), благодаря которой винчестер даже при высоких скоростях вращения 7200 об/мин остается практически бесшумным.

Версии Seagate Barracuda ATA V с интерфейсом Serial ATA будут доступны покупателям уже этой осенью.



А пальчики-то вот они!

Изображенный на фотографии агрегат отнюдь не является очередной футуристической перчаткой для виртуальной реальности, как можно было бы предположить по внешнему виду. Это уникальный и чрезвычайно оригинальное устройство на самом деле предназначено для мультимедийного музицирования. Проще говоря, для интерактивного выстукивания музыкального ритма пальцами и немедленного же их озвучивания (динамики расположены прямо на запястьях). "Lona" способна озвучивать три октавы и самостоятельно воспроизводить какой-нибудь фоновый ритм.

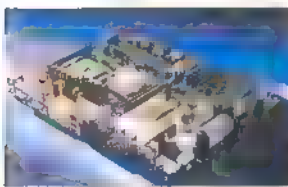
Называется это цифровое безобразие FingerBEATZ, и приобрести его можно на сайте



www.boysstuff.co.uk за каких-то несчастных 19.99 английских фунтов стерлингов. Питается от двух стандартных AA батареек. Предположительно "ритмо-пальчики" могут оказаться полезными творчески настроенным диджеям, неудовлетворенным стандартными вертушками и виниловыми пластинками.

Волшебная лампа AOpen

Компания AOpen намерена вдохнуть новые силы в давно позабытую и, как казалось, безнадежно устаревшую ламповую электронику. Ее новая плата AX48-533 выглядит как профессиональный фотомонтаж, приуроченный к праздни-



ку первого апреля и предназначенный исключительно для вящего уве-
селения быв-
ших операторов ЕС ЭВМ

Большая и архаичная лампа, точь-в-точь такая, как я ее помню по внутренностям телевизора "Весна", смотрится контрастно и несколько аляповато в окружении современных микросхем и радиаторов



Тем не менее, это не шутка юмора. Электронный компонент на основе вакуумной трубки (здесь двойной триод) призван выполнять функцию усилителя звука, в коем качестве лампы до сих пор превосходят современные цифровые микросхемки. Если кому интересны подробности, то элемент используется в предусилителе интегрированного звукового тракта

По непроверенным слухам, лампа не простая, а отечественная, однако ее спецификацию и точное наименование пока выяснить не удалось. Тем не менее, гордиться уже можно начинать, ибо именно отечественное производство оказалось настолько "продвинутым", что смогло посодействовать выпуску первого гибридного лампо-микросхемного продукта. Для справки: электронные ламповые элементы были известны еще в XIX веке.

NVIDIA C++

Компания NVIDIA намерена выпустить собственный язык и компилятор для создания высокооптимизированного программного кода. С помощью NVIDIA Cg (что расшифровывается как "язык C для графики") разработчики смогут создавать графические программы с практически фотореалистичным качеством рендеринга. Само собой, что оптимизация кода главным образом предусматривает использование GPU из новейшей серии GeForce от NVIDIA

Язык будет четко специализирован под возможности современных графических систем и, по мнению компании, должен значительно облегчить жизнь разработчикам компьютерных игр и сложных графических пакетов. В комплекте с

Blat Oil Mask
Anisotropic Hair and Lashes
Backlighting through Flesh
Eye Refraction
Face Paint Mask
Multi-layer Skin

Multiple Normal Maps
Face Paint Mask
Specular Paint Mask



NVIDIA Cg будет поставляться богатый пакет библиотек, необходимых для немедленного начала разработки

Помимо удобства, оптимизации и скорости создания кода отдельным плюсом стоит теоретическая возможность быстрой и оперативной поддержки языком разного рода новых стандартов. Достаточно только обновить набор библиотек или скачать свежую версию компилятора. К примеру, комплект, идущий вместе с бета-версией Cg, уже будет поддерживать грядущий DirectX 9. На данный момент на сайте NVIDIA по адресу http://developer.nvidia.com/view.asp?IO=cg_toolkit доступна для бесплатного скачивания версия 1.0 пакета Cg Toolkit

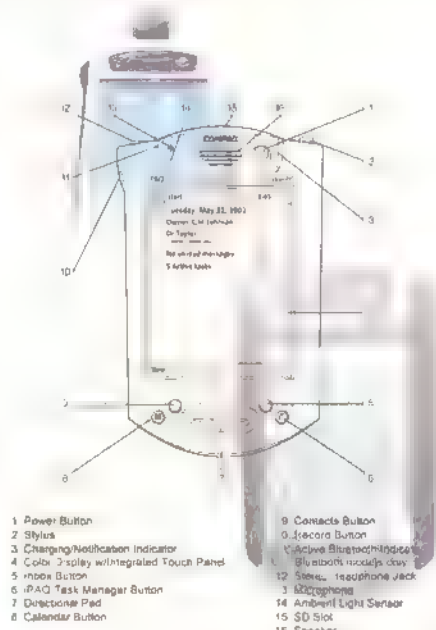
Новые PDA iPAQ

Компания Compaq (недавно объединившаяся с HP) официально анонсировала новую модельную серию КПК iPAQ Pocket PC H3900. Линейка построена на процессоре Intel PXA250 (тот самый XScale) с частотой 400 МГц, работает под управлением операционной системы Intel Pocket PC 2002, оснащена новым полупрозрачным



цветным экраном с повышенной яркостью и 64 Мб оперативной памяти. Модель H3950 будет комплектоваться 32 Мб Flash ROM, модель H3970 — 48 Мб Flash ROM и встроенным модулем Bluetooth. Первая пойдет в розничную продажу по рекомендованной цене \$649, вторая — по \$749

В комплекте поставляется программный пакет Nevo для дистанционного управления бытовой техникой (аудиоцентром, телевизором и т.д.) через стандартный инфракрасный порт



1. Power Button
2. Stylus
3. Charging/Notification Indicator
4. Color 2.5" display with integrated Touch Panel
5. Index Button
6. iPAQ Task Manager Button
7. Directional Pad
8. Calendar Button

9. Contacts Button
10. Journal Button
11. Active Bluetooth Module
12. Bluetooth module dock
13. Stereo telephone jack
14. Microphone
15. Ambient Light Sensor
16. SD Slot
17. Speaker

Также стало известно, что компания HP предоставит в распоряжение компании Raytheon технологии, применяющиеся в iPAQ для их дальнейшей модификации и использования в военных целях. По условиям соглашения Raytheon будет производить и продавать PDA Agama — ударопрочную модификацию iPAQ, способную, кроме всего прочего, работать в экстремальных температурных условиях

Когда поет GameBoy

Немного не PC-шная новость, посвященная портативной консоли Nintendo GameBoy Advance. Компания SongPro решила прокатиться на волне популярности этой консоли, для чего,



собственно, и анонсировала при-
ставку картридж, способную превратить GameBoy в интерактивный MP3-плеер. Судя по тексту анонса, приставка будет поддерживать форматы MP3, Windows Media Audio (WMA) плюс собственный гибридный формат SongPro Audio. Про последний хочется сказать

особо, так как с его помощью музыкальные треки можно будет сопровождать текстом и картинками на экране приставки

Внешний вид картриджа и даже немного его внутреннее устройство можно разглядеть на картинке. В качестве носителей памяти будут применяться MMC/SD флэш-карточки, разъем для которых расположен в верхней части MP3-приставки. Там же находится USB разъем и выход на наушники. Очевидно, файлы в плеер планируется закачивать с ПК. Предполагается, что картридж SongPro будет доступен уже этой осенью по цене примерно \$99

PDA дешевеют и продаются

В то время как сами-знаете-какие-компании делают рынок PDA и ломают голову над оптимальной ценовой политикой, другая хитрая компания Toshiba выпускает на рынок и удачно продает современные КПК по рекордно низкому ценам. Речь идет о модели Toshiba e310, анонсированной некоторое время назад и мельком проскочившей в наших новостях. На всякий случай напомним основные характеристики модели. В первую очередь это, конечно же, замечательный и пока еще не совсем устаревший процессор Intel Strong ARM SA-1110 с частотой 206 МГц. Во вторую, но не последнюю, — это 32 Мб памяти и цветной TFT экран с разрешением 240x320 и возможностью отображения 64k цветов. Все это бесценное добро продается за нечастные 400 американских долларов. Для сравнения: средняя модель с похожими характеристиками от конкурирующих компаний стоит порядка 600 у.е.

Кстати, в тему данной новости хочется отметить одно из последних маркетинговых исследований, проведенных консорциумом тайваньских производителей КПК. Его результат наглядно доказывает, что рынок карманных компьютеров в скором времени должен наполниться по самое не болуется моделями, подобными e310, и себестоимость недорогих PDA в ближайшее время достигнет диапазона \$160-\$200



ИСТОРИЯ

МИКРОПРОЦЕССОРА

Часть 1: Деянья дней минувших...

Преданья старины глубокой...

Обычно считают, что история компьютеров началась с "Паскалина" — механического арифмометра, сконструированного в 1642 году Блезом Паскалем. Думаю, это в корне неверно. Сия штука



но если и была предком компьютеров, то весьма далекий, более родственник деревянным счетам, нежели современным цифровым микропроцессорам. Основанное на колесиках и валиках металлическое чудо язык не поворачивается назвать процессором. Тем не менее, это была полноценная считающая "железяка", достойная упоминания как прототип возможного развития вычислительной техники в отсутствие транзистора.



▲ "Паскалина" и ее изобретатель

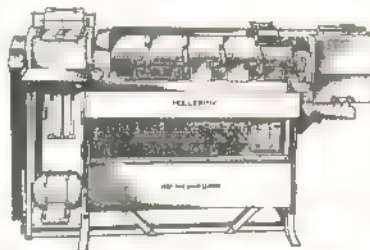
Теперь перейдем к первому агрегату, который действительно можно назвать компьютером, хоть опять же с большой натяжкой. Речь идет об "Аналитической машине" Чарльза Бэббиджа — прадедушки современных компьютеров. По образованию Бэббидж был математиком и всю свою жизнь посвятил созданию первой в мире программируемой вычислительной машины. Он так и не довел свое изобретение до логического конца, но многие его открытия и наработки были использованы в более жизнеспособных моделях. По проекту устройство должно было приводиться в действие силой пара. При этом оно могло воспринимать внешние команды, выполнять вычисления и выдавать готовые результаты в отпечатанном виде. Программы должны были кодироваться дырочками на перфокартах или перфоленте. Кстати, в идее использования перфокарт Бэббидж был отнюдь не оригинален. Впервые идея применять перфокарты для выполнения каких-то заданных операций пришла в замечательную голову Жозефа Жаккара. Этот незаурядный во всех отношениях человек изобрел первый в мире программируемый (!) ткацкий станок. По отверстиям на перфокарте его изобретение умело вышивало различные сложные и разноцветные узоры на ткани. И все это в начале XVIII века!

Если говорить о теоретических изысканиях на ниве создания компьютера, то первой леди, которая внесла в эту отрасль ощутимый даже сейчас вклад, была Ада Августа Лавлейс — дочь лорда Байрона (да-да, того самого Байрона — великого английского поэта).

Именно она первой поняла, что десятичная система исчисления похоронит саму возможность создания умных машин. Благодаря своим дамским чарам и математическим познаниям леди Ада Августа смогла убедить Бэббиджа в исключительной перспективности двоичной системы. Кто знает, как бы повернулась история компьютеров, не приди в хорошенькую головку леди Ады Августы такая судьбоносная мысль? Сидели бы мы сейчас за огромными дисками, по которым в жиклерах циркулировала бы разноцветная вода (это не бред сумасшедшего — в советские времена идея созда-

ния микросхем на воде всерьез занимала умы ученых). За великую роль, которую леди Ада Августа сыграла в истории компьютеров, в ее честь был назван один из языков программирования — Ада.

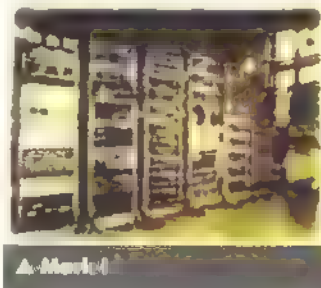
Идею использования перфокарт перенял (в электронике не используется "украл") и развил американец Герман Холлерит. По заказу правительства США он изготовил машину для обработки результатов государственной переписи. По проекту Холлерита каждый переписываемый вместо того, чтобы ставить галочку на бланке опросника, должен был просто проколоть отверстие в нужном месте. Потом бланки закладывались в машину и как бы "процупыва-



▲ Машина Холлерита

лись" специальными иглами. То есть, если в каком-то месте бланка было отверстие, то игла проскакивала через него и касалась металлической подкладки. Проходил электрический ток — и к какой-то там механической переменной прибавлялась единица. После успеха этой машины код, пробиваемый на перфокартах, стали называть кодом Холлерита.

Одним из самых известных компьютеров стал легендарный "Марк I". Это был первый в мире цифровой компьютер (все предыдущие работали на аналоговых принципах). Он был предназначен для автоматизации баллистических артиллерийских расчетов. Военным требовалась точная и надежная машина, которая могла бы быстро рассчитывать параметры полета снаряда (на дворе стоял 1944 год, и исход Второй мировой был еще не решен). Так как при ведении артиллерийской стрельбы приходится учитывать десятки факторов (начиная от типа снаряда и кончая влажностью грунта, на котором установлено орудие), то стандартно артиллеристы пользовались специальными таблицами коэффициентов. Вычисления были достаточно трудоемкими и отнимали уйму времени, за счет чего данные о цели устаревали раньше, чем производился выстрел. "Марк I" смог решить эту проблему. Изготовил его профессор Гарвардского университета Айкен. Машина была не из крошек — более 15 метров в длину и примерно 3 метра в высоту. За один день она выполняла расчеты, которые вручную артиллеристы могли бы сделать только за полгода.



▲ Марк I

Сразу за "Марком I" была создана целая плеяда "сверхбольших" ЭВМ "Эниак", который делался для тех же целей, что и "Марк I", выполнял 300 операций умножения в секунду и весил целых 30 тонн. Прогресс стремительно развивался, появлялись "Эдзак",

▲ Разностная машина Бэббиджа



“Юниваки” и еще какие-то их модификации с труднопроизносимыми названиями. Процессор перестал быть одиноким. Сначала он обзавелся оперативной памятью (благодаря Джону фон Нейману простейшее ОЗУ было уже в “Эдзаке”), постоянной памятью на магнитных лентах (процур современного стримера), более привлекательными средствами ввода и вывода информации.

Песнь силиконовой долины

Во всех вышеперечисленных цифровых компьютерах в качестве основных деталей использовались электронные лампы. Лампы часто перегорали, потребляли много электроэнергии, а простейший современный калькулятор в ламповом исполнении занимал не одну комнату и весил не одну тонну. Нужно было срочно искать альтернативу. И такая альтернатива нашлась, благодаря открытию полупроводников. Собственно, об особых свойствах полупроводников знали еще очень давно — с середины XVIII века. Но применение им нашли только в середине XX века — в полупроводниковых диодах и транзисторах (первый транзистор появился в 1948 году). С этого момента начинается второе поколение компьютеров. Они стали немного более быстрыми, менее громоздкими (калькулятор занимал всего несколько шкафов) и намного более стабильными. Появились магнитные диски, а потом и винчестеры.

Вот тут-то в дело включилась известная всем и каждому компания IBM со своими “голубыми” амбициями. Первыми ее компьютерами, основанными на транзисторах, стали 701, 704 и 709. Эти модели быстро завоевали популярность среди военных и крупных бизнесменов благодаря своему быстродействию, а также относительно низкой цене. На широкую арену IBM вышла в 1953 году и сразу же проявила удивительную инициативность и настойчивость. Новые модели компьютеров следовали одна за другой — компания богатела на глазах. С самого начала своей деятельности руководство IBM собирало под свое крылышко многих талантливых инженеров и программистов, а также отстроило и оборудовало самые современные лаборатории. Благодаря этому IBM всегда была на один шаг впереди конкурентов.

Кстати, накопитель типа “винчестер” тоже изобрели в IBM. Правда, тот винчестер сильно отличался от современных аналогов. Представьте себе “дурю” диаметром 24 дюйма с 50 блинами, плотность записи составляла 100 килобайт на блин, а полная емкость винчестера тянула на 5 Мб. Возвращаясь не много назад, отметим, что одним из существенных технологических прорывов IBM можно считать уже упомянутый IBM

704, в процессоре которого был впервые задействован блок для операций над числами с плавающей точкой (так называемый сопроцессор или FPU (Floating Point Unit)).

Компьютеры на транзисторах просуществовали недолго. Новый виток научно-технической революции и в 1964 году на смену им пришли интегральные схемы, или попросту микросхемы. Идея была проста: раньше на одном кремниевом кристалле размещался один транзистор с собственными выводами и собственным корпусом. Так почему бы не разместить на одном кристалле несколько транзисторов, объединив их в один функциональный блок? И почему бы еще вдобавок к этому, кроме транзисторов, не вытравливать на поверхности кристалла и остальные радиодетали — резисторы, конденсаторы и диоды? Сказано — сделано. Блоки, которые раньше занимали несколько полок в металлическом шкафу, сморщились до размера человеческого ногтя. Компьютеры стали еще меньше, еще быстрее и еще дешевле.

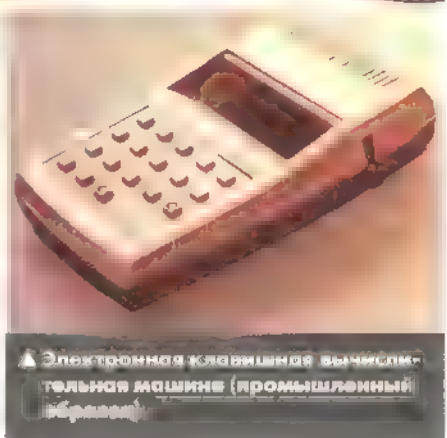
Примерно в это же время наступило размежевание в компьютерных рядах, появилась много новых платформ и клонов. Линейка System/360 от IBM, PDP от DEC, Altair от MITS, Apple от, как ни странно, Apple, Osborne от Osborne Computer Corporation, VIC-20 от Commodore, царствующая ныне платформа x86 (синоним IBM PC), TRS-80, Acorn, Amiga, Amstrad, Odyssey, Atari, великий ZX Spectrum. Многие из перечисленных все еще существуют, а некоторые даже процветают и продолжают успешно конкурировать с PC (Apple, например).

Эра x86

Уже в начале девяностых было ясно, что пальма первенства на массовом пользовательском рынке принадлежит IBM PC платформе. Мудрые маркетологи компании вместо того, чтобы строго законспирировать производство, стали раздавать лицензии сторонним фирмам, за счет чего не самая, скажем так, “продвинутая” архитектура стала быстро завоевывать популярность. Термин “IBM PC-совместимый компьютер” стал своеобразным штампом для функциональных и доступных конечному пользователю персоналок (термин “домашний пользователь” тогда еще просто не существовал, громоздкие XT-шки покупали для научных учреждений и банков).

Далее прогресс понесся скачками. Как гром среди ясного неба, прогремели интеловские x86 процессоры — i286, i386 и i486. Последний продержался более чем пять лет и лишь в середине девяностых был вытеснен новым поколением Intel Pentium. До конца 1997 года были произведены “Пентиумы” с частотами 60, 75, 90, 100, 120, 133, 150, 166 и 200 МГц. В их активе значился каждый первого уровня размером 16 Кб и полное отсутствие даже намека на кэш второго уровня, который размещался непосредственно на материнской плате (на закате эры “первого пентиума” в некоторых экземплярах материнки его размер достигал 1 Мб). Технология производства дошла до 0,6 микрон. Pentium состоял из 3,3 миллионов транзисторов.

Но не IBM с Intel единым жив человек. На сладкий процессорный пирог потянулись первые более-менее серьезные конкуренты, из которых можно выделить двух действительно достойных товарищей — Cyrix и AMD. Про первого мы сейчас редко вспоминаем, а вот второй жив, здоров и часто упоминаем в компьютерной прессе как главный, единственный и самый опасный конкурент Intel.



▲ Электронная клавишная вычислительная машина (промышленный образец)



▲ Одна из первых микросхем



▲ Электронная лампа



▲ Транзистор



▲ БЭМ-6 — видовой приборчик коллектива Института точной механики и вычислительной техники (ИТМ) АН СССР

Возвращаясь не много назад, отметим, что одним из существенных технологических прорывов IBM можно считать уже упомянутый IBM

Вот один любопытный фактик истории. В свое время для обозначения производительности "не Intel" процессоров было решено применять не реальную их частоту, а некий сравнительный коэффициент, демонстрирующий отношение к эталону. Эталоном, разумеется, взяли самый шустрый и популярный на то время Pentium. Так появился Performance Rating, или PR. Например, AMD маркировала свои камни примерно так: "AMD-K5-PR133", то есть "процессор AMD K5, чья производительность равна производительности Intel Pentium 133 МГц". При этом реальная частота процессора нигде не указывалась, скорее всего потому, что была гораздо меньше (разности тогда были не те, и 20 МГц делали погоду) указанной PR. Позже от PR-рейтингов отказались. Как оказалось, лишь на время, ибо совсем недавно AMD вновь откопала эту фишку на свалке истории и с независимым видом присобачила ее к Athlon XP.

В 1997 году произошло еще одно знаменательное событие на рынке x86-совместимых ПК. Компания Cyrix задумала процессор класса "все в одном", у которого на одном чипе должны были поселиться аудиоконтроллер, графический ускоритель, контроллеры PCI и много чего еще. Таинственный MediaGX будоражил умы масс, но релиз расставил все по своим местам. В первых же тестах мультимедийный потерпел фиаско. Его производительность оказалась достаточно дохлой и не смогла составить конкуренцию Intel Pentium. Тем не менее, главное достоинство MediaGX — дешевизна — было оценено и востребовано некоторыми крупными компаниями-сборщиками ПК (Compaq, например), что несколько отодвинуло его кантину.

В конце 1995 года Intel выпустило Pentium Pro. Фактически, это был первый x86 процессор, рекомендованный для применения в серверных компах (это не значит, что его не ставили в обычные ПК). Долгое время оставался самым дорогим процессором для IBM PC. Содержал в себе какую-то странную архитектурную ошибку, из-за которой все 16 битные приложения работали на нем намного медленнее, нежели чем на обычном Pentium II, так как в те суровые времена таких приложений было большинство, особого благоволения публики не сыскал. Его технические данные звучат следующим образом: кэш L1 объемом 16 кб, встроенный кэш L2 объемом 256 или 512 кб, количество транзисторов 5,5 млн, разрядность внутренней шины — 300 бит (!). Игрушка, прямо скажем, недетская. Но прижилась исключительно в серверах на основе первой 32 разрядной Windows NT 3.51.

В 1998 году Pentium обзавелся приставкой MMX (MultiMedia Extensions). По сути, в процессор было добавлено 57 новых инструкций, предназначенных для обработки аудио, 2D и 3D графики, речи, коммуникационных систем и прочих мультимедийных возможностей. В специально написанных под эту технологию программах и играх наблюдался существенный прирост производительности — на 20-30%. AMD не могла остаться в долгу и



делалась под команды, а остальные 16 кб — под данные). В отличие от Pentium Pro кэш второго уровня был вынесен за пределы кристалла. Естественно, производительность от этого несколько пострадала, так как L2 стал работать на частоте меньшей, чем частота процессора, однако итоговая цена Pentium II получилась существенно ниже. По сравнению с предыдущими моделями ЦПУ, увеличилось число внутренних буферов, что



несколько сгладило потери от внешнего кэша.



маркировку букву "A". Донная модель получила условное наименование Mendocino и благодаря встроенному кэшу, работающему на частоте ядра, в свое время смогла показать отличную производительность плюс замечательный потенциал разгона.

На данной мажорной ноте хотелось бы приостановить повествование и напомнить потенциальным читателям, что славная история процессоростроения на этом не оканчивается. В следующей части материала вы сможете узнать о будущем, ожидающем компьютерную индустрию, а также выяснить несколько спорных моментов, о которых среди специалистов принято говорить шепотом. Надеюсь, что заинтриговал, и до встречи. ■

сделала ответный ход, снабдив свои K6 аналогичной технологией 3DNow. Вскорости и Cyrix снабдила свои новые 6x86Mx аналогичными возможностями.

В мае 1997 года на свет появился Pentium II. У нового камушка обнаружилось абсолютно новое производительное ядро, ранее невиданное "картриджное" исполнение вкупе с идеологией Slot 1, кэш первого уровня объемом 32 кб (при этом 16 кб выделялось под команды, а остальные 16 кб — под данные). В отличие от Pentium Pro кэш второго уровня был вынесен за пределы кристалла. Естественно, производительность от этого несколько пострадала, так как L2 стал работать на частоте меньшей, чем частота процессора, однако итоговая цена Pentium II получилась существенно ниже. По сравнению с предыдущими моделями ЦПУ, увеличилось число внутренних буферов, что несколько сгладило потери от внешнего кэша.

Примерно тогда же Intel выпустила разновидность Pentium II Xeon, специально ориентированную на рынок производителей серверов. Его основное отличие от обычного Pentium II — гигантский объем кэш-памяти второго уровня (в зависимости от модели — 512/1024/2048 кб). Кроме того, Xeon идеально работал в многопроцессорных конфигурациях (до 8 процессоров на сервере).

За что можно поблагодарить Intel от чистого сердца — так это за то, что именно она в свое время основала традицию выпускать помимо

базовых моделей процессоров бюджетные "облегченные" варианты. Первой ласточкой стал Celeron, после которого примерно через год AMD представила Duron (облегченный Athlon).

Что собой представляет Celeron? Это тот же Pentium II, который вытащили из картриджа и удалили дорогостоящий кэш второго уровня. Это позволило коренным образом снизить стоимость процессора, чтобы он пришелся малобюджетным пользователям не только по душе, но и по кошельку. "Целероны" быстро обрели популярность, а отсутствие кэша второго уровня дало старт целой эпохе доморощенных старт-аперов (отсутствие кэша снимает целый ряд проблем при разгоне). Впоследствии, дабы компенсировать медленную производительность, Intel выпустила целую линейку "Целеронов" с кэшем L2 объемом 128 кб (он имел в

маркировке букву "A"). Донная модель получила условное наименование Mendocino и благодаря встроенному кэшу, работающему на частоте ядра, в свое время смогла показать отличную производительность плюс замечательный потенциал разгона.



10 лет движения вперед!



777-66-55

ДОСТАВКА БЕСПЛАТНО, ГАРАНТИЯ 3 ГОДА

WWW.7776655.RU

СПЕЦПРЕДЛОЖЕНИЕ



КОМПЬЮТЕР НАДЕЖНЫЙ ДРУГ

Компьютер, оптимизирован для работы с офисными программами, электронными документами и энциклопедиями. Универсален как дома, так и в офисе.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Производитель: Компания КИТ, www.kitcom.ru
Процессор: Intel®Pentium®4 1.7 ГГц BOX
Материнская плата: MSI SiS 650 MS-6533G
Оперативная память: 128Мб DDR pc2100
Жесткий диск: 40Гб 5400об/мин Maxtor
CD-ROM 52xCD LG
Видеокарта: 32Мб SiS 315 AGP
Звук: AC'97
Цена \$345



КОМПЬЮТЕР УНИВЕРСАЛ

Домашний ПК для всей семьи. Лучшее решение для работы, учебы и отдыха.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель: Компания КИТ, www.kitcom.ru
Процессор: Intel®Pentium®4 - 1.8 ГГц
Материнская плата: Soltek SL85DRV3
Оперативная память: 256Мб DDR SDRAM pc 2100
Жесткий диск: 40Гб 5400об/мин Maxtor
CD-ROM 52xCD LG
Видеокарта: 64Мб GeForce2MX-400
Звук: AC'97
Цена \$499



КОМПЬЮТЕР ДОСУГ-ЦЕНТР (4 В 1)

Мощнейший универсальный компьютер для увлекательного проведения свободного времени, сочетает в себе сразу несколько устройств (DVD-проигрыватель, Компьютер, FM-радио и Телевизор).

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производитель: Компания КИТ, www.kitcom.ru
Процессор: Intel®Pentium®4 - 2.2 ГГц
Материнская плата: Soltek S-85DIR Intel845D
Оперативная память: 256Мб DDR SDRAM pc2100
Жесткий диск: 40Гб 7200об/мин Maxtor
Факс-модем: USR Sportsler 56K Hrdw
Видеокарта: 64Мб ATI Radeon 8500 DDR AGP с TV-out
Звук: SB Live! 5.1
TV-FM-тюнер: Aver TV + FM
DVD-ROM DVD-ROM Pioneer 16x/40x
Цена \$888

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
100% ВХО БЕЗОПАСНОСТЬ
24 ЧАСА ТЕСТИРОВАНИЯ
3 ГОДА ГАРАНТИИ



Салоны компании:

- М. Аэропорт, Ленинградский пр-т, д.56/2 «Парад Электроники», тел.152-06-57
- М. Багратионовская, ТК «Горбушкин Двор», 1В-069, тел. 737-48-46
- М. ВДНХ, ВВЦ пав.19 «ГДИВЦ», тел. 1819987 пав. 4 тел. 9746013
- М. Люблино, ТЦ «Москва» пав. 2185/86 тел. 3598055-56
- М. Менделеевская, ул. Новослободская д.14-9 тел. 7876373
- М. Пржевальская, ТЦ «Электронный рай» пав.2В-19 16-37 тел. 3694427
- М. Савеловская, ВКЦ «Савеловский» пав.Д-26 тел. 7847235-54
- М. Тушинская, пр-д Стротоноватов, д.9, тел. 49 8310
- М. Шоссе Энтузиастов КЦ «Буденовский», пав. А тел. 788 544 788 1914

Корпоративный отдел: 284-28-37 Оптовый отдел: 284-29-50

На волне производительности

И кто бы мог сказать,
Что жить им так недолго!
Немолчный звон цикад.
Басе

Объективный взгляд на новый Celeron Willamette-128

Любителям вечных железок — пламенный привет. Сегодня речь у нас пойдет о наиболее популярной части любого персонального компьютера, а именно — о процессоре. Цель сегодняшнего обзора — рассказать о новой ступени развития линейки процессоров Intel Celeron. В прошлом номере "Игромании" мы мельком упоминали о новом процессоре Celeron на ядре "Willamette-128". Пришло время взглянуть на новинку поближе.

Старый новый Celeron

Для начала сделаем небольшой экскурс в историю. 15 апреля 1998 года компания Intel анонсировала новую серию процессоров под общим названием Celeron. Первой палочкой в небо стал Intel Celeron с ядром под кодовым названием Covington. Свежевспеченный камушек не был воплощением гениальности инженерной мысли, но, тем не менее, смог привлечь к себе пристальное внимание со стороны прессы. Линейный ряд Celeron позиционировался как весьма дешевое решение для low-end систем, существенным минусом которого оказалось отсутствие кэш-памяти второго уровня (L2). В скором времени интеловцы образумились и добавили кэш второго уровня размером 128 килобайт. Новое ядро получило название Mendocino. После перевода Celeron-ов на новое ядро они обрели бешеную популярность как среди рядовых пользователей, так и среди хардкорных оверклокеров (разгоняемость "Мендоцино" вошла в историю). Впоследствии Celeron начинают производить на более совершенном ядре Coppermine, а вскоре и на Tualatin.

Время не стоит на месте, и на наш суд представлен новый процессор семейства Celeron, основанный на ядре Willamette-128. К нам в редакцию попал 1700-мегагерцовый вариант, основанный на ядре Pentium 4 (оно же Willamette), с урезанным до 128 кБ объемом кэш-памяти второго уровня. Модифицированное ядро получило незатейливое название Willamette-128. Новые процессоры производятся для систем форм-фактора Socket478 по технологии 0,18 мкм. По заявлениям Intel, новые Celeron должны без проблем работать с любыми чипсетами i845 и i850 семейства. На момент написания обзора линейный ряд новых процессоров состоял из 1,7- и 1,8-гигагерцовых моделей Celeron. В ближайшем будущем Intel планирует выпустить Celeron, основой которого послужит урезанное ядро Northwood (0,13 мкм).

У новорожденного сразу же не западились дела с окружающим миром. В Сети не нашлось ни одной программы, которая могла бы корректно разбираться с кэш-памятью второго уровня. Даже "родная" утилита от Intel — Intel Processor Frequency ID Utility не смогла корректно распознать кэш второго уровня.

Стоит отметить, что за время своего существования процессоры семейства Celeron хорошо зарекомендовали себя среди оверклокеров. Продолжит ли Willamette-128 славные традиции своего предка? Попробуем выявить потенциальную возможность разгона Willamette-128. Посредством папского кулера и доли сообразительности нам удалось разогнать процессор до 2210 МГц. То есть процессор заработал на частоте системной шины в 130 МГц, вопреки стандартным 100 МГц. На частотах 131 и 132 МГц наблюдались заметные глюки и перегрев. Для статистики мы протестировали Celeron 2210 МГц в бенчмарках 3DMark (игровой — синтетический), PCMark (общая производительность) и Comanche 4 (игры). Практически везде результаты были ошеломляющими (какими — см. далее).

Разгон производился с помощью какого-то самого обычного заштатного кулера, по случаю тестирования обнаруженного в редакции. Есть версия, что при использовании качественного охлаждения в лице Volcano 7+ или Volcano

6Cu+ результат можно заметно улучшить. Пока же после пяти часов работы мы наблюдали температуру 66 градусов Цельсия на ядре (что, в принципе, не так уж и плохо). Добавим, что результаты конкретных продажных экземпляров могут оказаться несколько хуже.

Как мы тестировали

В качестве объектов тестирования мы выбрали вышеупомянутый Intel Celeron 1700, Intel Pentium 4 1700 (ядро — Willamette, L2-кэш — 256 кБ), Intel Celeron 1300 (ядро — Tualatin), Intel Pentium III 733, AMD Duron 1300 и AMD Athlon XP 1600+.

■ Intel Celeron 1300 (75 у.е.) выбран для подтверждения факта взросления Celeron, стоимость ЦПУ на ядре Tualatin на данный момент заметно превышает стоимость Willamette-128.

■ Intel Pentium 4 1700 (84 у.е.) призван наглядно показать преимущество 256-килобайтного кэша.

■ AMD Duron 1300 (65 у.е.) выбран как самый шустрый процессор семейства Duron.

■ Pentium III 733 (95 у.е.) и Athlon XP 1600+ (77 у.е.) выбраны по причине близкой ценовой категории с Intel Celeron 1700.

Конфигурация тестового стенда

Материнские платы:

■ JetWay V333DA

■ JetWay 845LDA

■ ASJS TUSL2-C

Процессоры:

■ AMD Athlon XP 1600+ (Palomino 1400MHz)

■ AMD Duron (Morgan) 1300MHz

■ Intel Pentium 4 (Willamette) 1700MHz

■ Intel Celeron (Willamette-128) 1700MHz

■ Intel Celeron (Tualatin) 1300MHz

■ Intel Pentium III (Coppermine) 733MHz

Системы охлаждения:

■ Volcano 6Cu+

■ Sunfire DOCTOR COOLER 817 (P4 ready)

Память:

■ Samsung DDR SDRAM DDR333 256Mb

■ Hynix PC133 SDRAM 256Mb

Видеокарта:

■ Gainward GeForce4 Ti4200 128Mb

Жесткий диск:

■ IBM Deskstar 75GXP 41Gb 7200rpm Ultra ATA/100

Программное обеспечение:

■ Microsoft Windows 98SE final release

■ NVIDIA Detonator XP v.29.42 WHQL

■ DirectX 8.1 RUS

■ MadOnion 3D Mark2001 SE build 330

■ MadOnion PCMark2002 Pro

■ ID Quake II Arena v.1.30

■ DroneZmark

■ AquaMark

■ Comanche 4 Demo Benchmark

■ RightCPU Mark

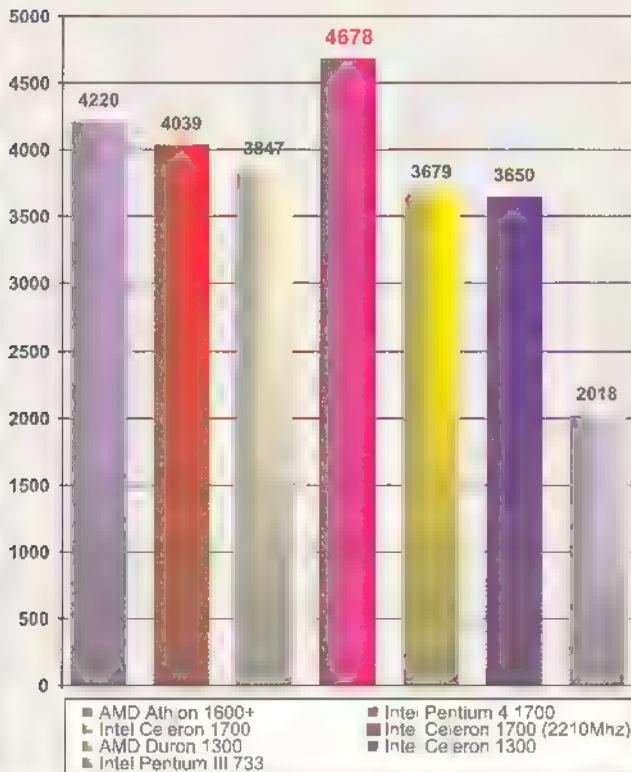
■ SiSoft Sandra 2002

■ WinStone WinBench 99

На каждом бенчмарке компьютер прогонялся несколько раз, а полученные результаты затем усреднялись. Тестирование в игровых приложениях проводилось в разрешении 1024 на 768 при 32 битном цвете. Антиалиасинг и синхронизация с обратным ходом луча развертки (VSYNC off) были отключены на уровне драйвера.

Результаты тестов

MadOnion PCMark2002 Pro



Начнем с MadOnion PCMark2002 Pro. Результаты этого теста позволяют примерно прикинуть общий индекс производительности процессоров.

Как видно по графику, в "честные" (то есть без разгона) лидеры вырвался AMD Athlon XP 1600+. Поясним, по каким причинам AMD Athlon XP 1600+ при штатной частоте в 1400 МГц удалось обогнать 1700-мегагерцовый Intel Pentium 4. PCMark — тест исключительно синтетический, его результат зависит прежде всего от скорости выполнения целочисленных операций и операций с плавающей точкой. Вот тут-то Athlon и выплывает на довольно шустром блоке выполнения операций с плавающей точкой (Float Point Unit — FPU). Самый быстрый результат у разогнанного Willamette-128. Чистерские 510 МГц, делают свое замечательное дело.

Исследования в 3DMark2001 дополняют результаты тестирования на PCMark2002. Процессоры Athlon 1600+ и Celeron "Tualatin" 1300 занимают привычные и довольно очевидные места. Разогнанный Celeron 2210 МГц уверенно держит второе место, вылезая в основном на частоте шины и самом большом количестве мегагерц среди всех испытуемых.

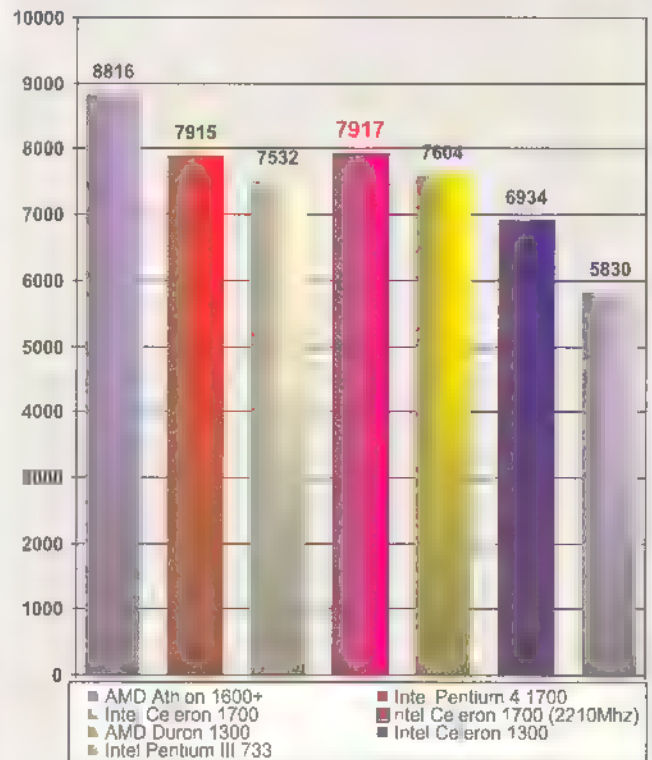
На стандартных частотах Celeron 1700 почему-то пытается соперничать с Duron, частота которого, между прочим, на 400 МГц меньше. Очевидно, на результаты данного теста повлиял урезанный кэш. Попробуем выяснить, почему для процессоров семейства Pentium 4 так важна кэш-память второго уровня.

Пожалуй, со времен выхода Pentium Pro архитектура ядра последующих процессоров претерпела минимум изменений. Ядро Willamette стало поистине серьезной переделкой архитектуры P6. Стоит заметить, Willamette был разработан практически с чистого листа, что избавило его от недостатков предыдущих Pentium. Willamette-128 был спроектирован по образу и подобию своего предшественника. Другими словами, Willamette-128, как и обычный Willamette, имеет конвейер выполнения инструкций из 20 шагов или попросту 20-ступенчатый конвейер.

Попробуем прояснить ситуацию на пальцах. Термин "процессорный конвейер" обозначает количество шагов или ступеней, необходимых для выполнения команды. Чем меньше число шагов, тем короче и эффективнее конвейер. Значит, выполнение одной команды (одного такта) разбивается на двадцать этапов.

Важно понимать, что чем длиннее конвейер, тем больше можно наращивать тактовую частоту процессора.

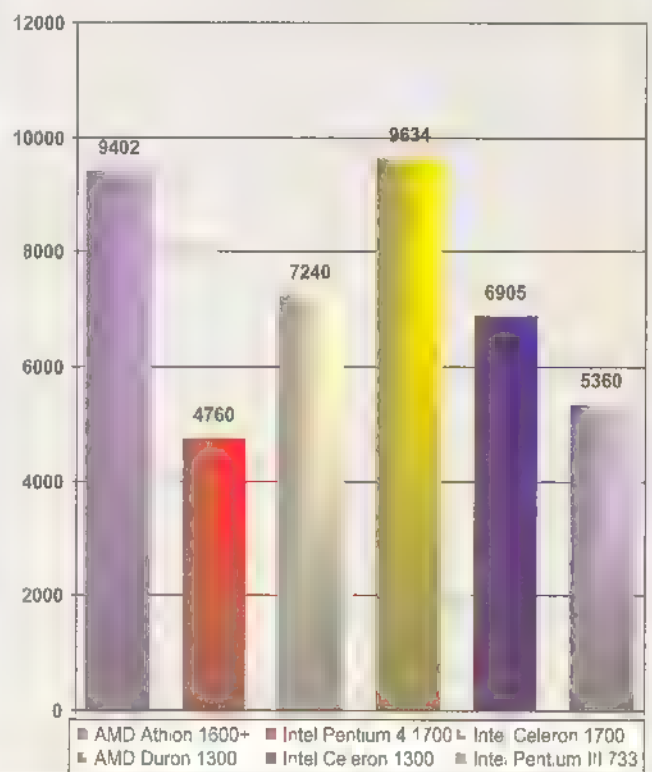
MadOnion 3DMark2001 SE build 330



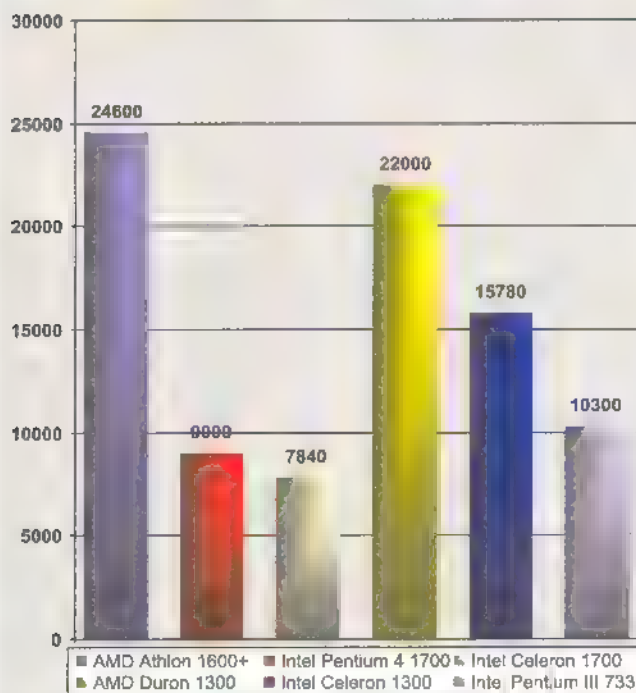
Чтобы уменьшить задержки от извлечения каждой новой инструкции из основной памяти, все современные x86 процессоры используют буфер инструкций. После того как инструкция проходит первую ступень процессорного конвейера, из буфера на обработку отправляется следующая инструкция. При наличии длинного конвейера взаимосвязанные инструкции дольше ждут результата выполнения предыдущей команды. Поэтому процессор с более длинным конвейером должен иметь больший буфер инструкций, а стало быть, более вместительную кэш-память.

Таким образом, мы пришли к выводу, что производительность зависит не только от частоты процессора.

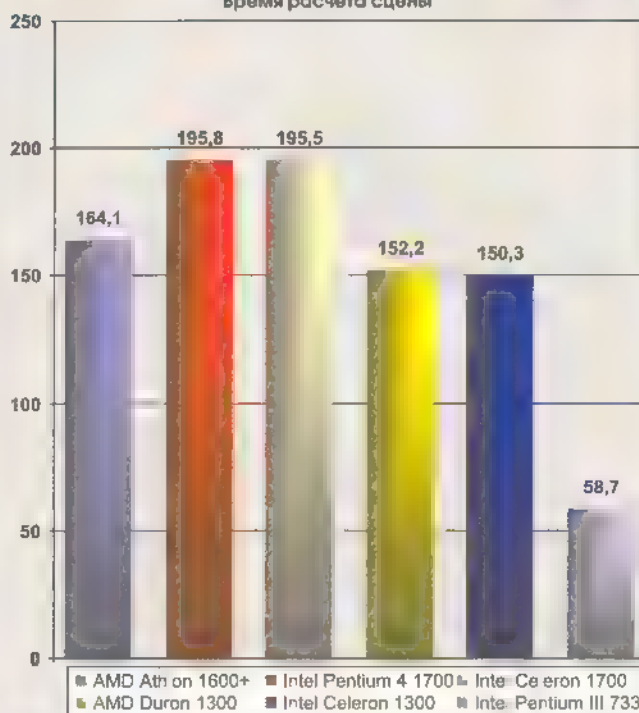
Winstone WinBench 99 Business Disk WinMark



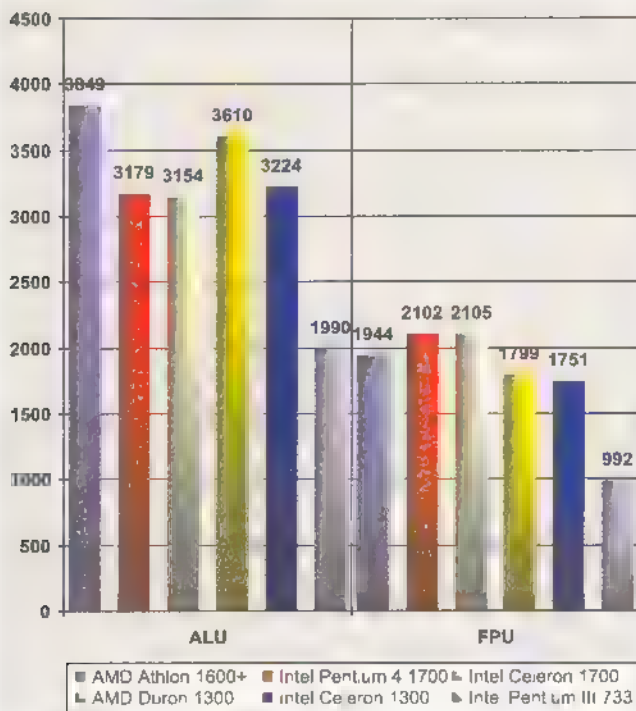
Winstone WinBench 99 Hi-End Disk WinMark



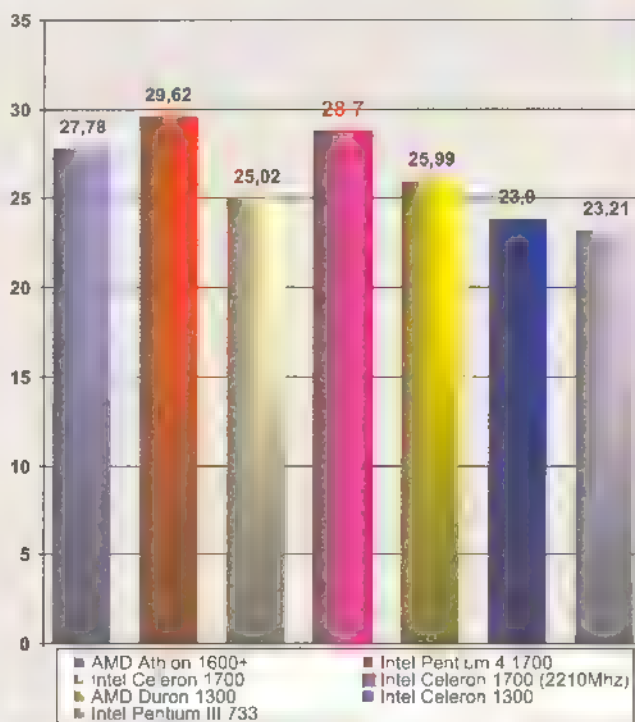
RightCPUMark
Время расчета сцены



SiSoftSandra 2002 CPU Benchmark



Comanche 4 Demo Benchmark

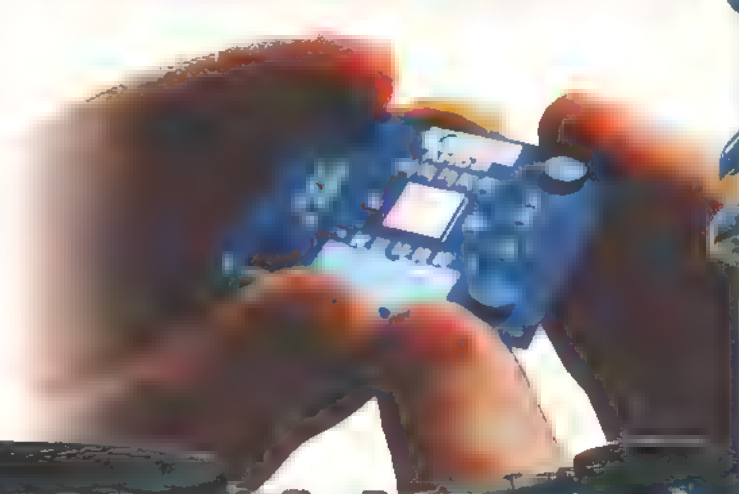


В RightCPUMark результаты тестов зависят от голой частоты процессора. Здесь Pentium 4 в паре с Celeron Willamette-128 — безусловные лидеры. Основной козырь интеловских процессоров — это дополнительный набор инструкций SSE/SSE2.

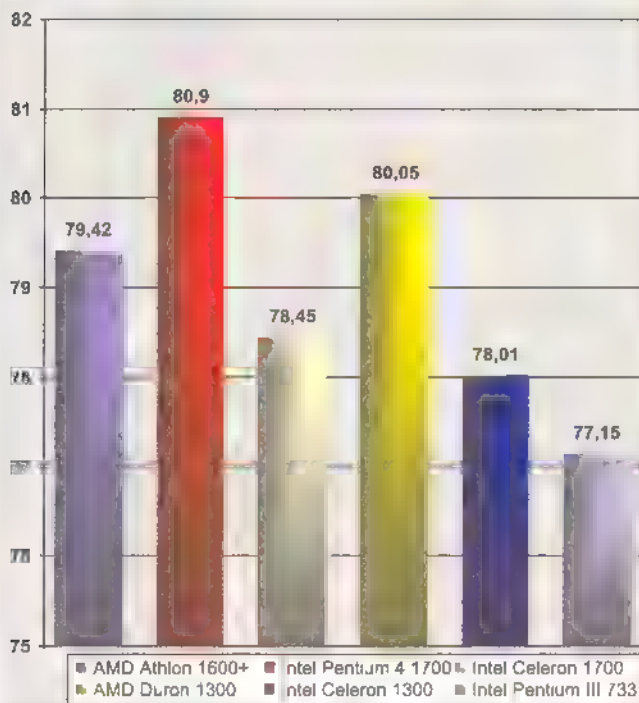
Обратите внимание на относительно скромные результаты Pentium 4 и Celeron Willamette-128 при целочисленных операциях в бенчмарках WinBench 99 и SiSoft Sandra. Данный факт объясняется опять-таки длиной конвейера.

Современные процессоры, дабы сократить количество шагов, всегда пытаются предположить, какое действие им придется выполнить на следующем этапе конвейера. Эта технология известна как "спекулятивные вычисления" или "алгоритм предсказания переходов". Алгоритм предсказания переходов не лишен недостатков. Когда процессор ошибается, конвейер очищается от данных и начинается выполнение команды еще раз. В результате появляются "пузырьки" — периоды времени, когда процессор, ожидая новых данных, бездействует.

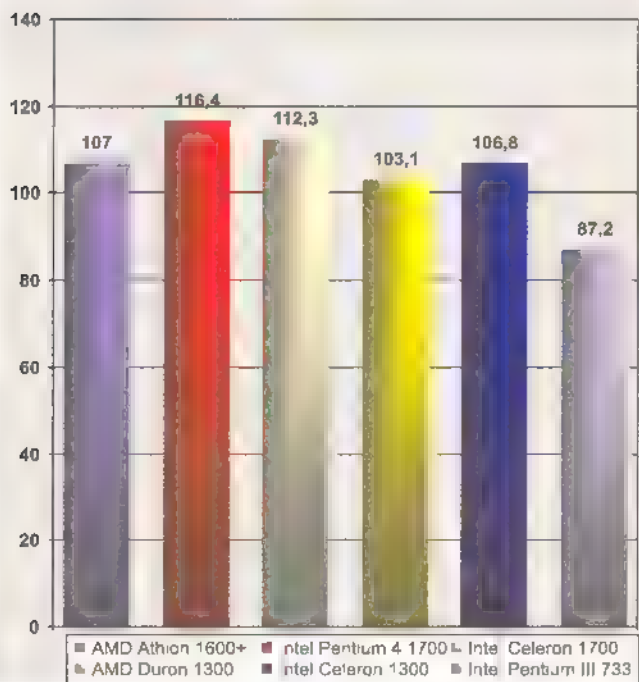
При работе в офисных приложениях центральному процессору приходится производить громоздкие вычисления. В такой ситуации процессору довольно трудно предсказать следующий шаг. Стало быть, нередко появляются так называемые "пузырьки", из-за которых и снижается производительность.



DroneZmark



ID Quake III Arena



В играх наконец-таки все встало на свои места. Пальму первенства поделили между собой AMD Athlon XP 1600+ и Intel Pentium 4 1700. По неясным причинам в игровых приложениях DroneZmark и Aquamark "мало-мало-мегагерцовый" Duron взял верх над новым Celeron. Вероятно, причиной тому послужил довольно быстрый FPU-блок Duron. В Comanche 4 Demo опять продемонстрировал свой скилл разогнанный Celeron 2210 — второй после Pentium 4 1700 результат. В Quake III Duron заметно уступил новому Celeron. Скорее всего, дело тут в оптимизации и производительности блока SSE.

Стоит упомянуть и Intel Pentium III 733. Во всех тестах он показал очень низкую производительность. Этот факт подталкивает нас к выводу, что время Pentium III на ядре Coppermine бесследно прошло, отправив 733-мегагерцовый процессор на свалку истории.

Послесловие...

В заключение хотелось бы разложить все по полочкам и ответить на вечно задаваемый вопрос: так что же лучше? Заранее отмечу, что номинант "лучший", прежде всего, должен обладать оптимальным соотношением цена/производительность.

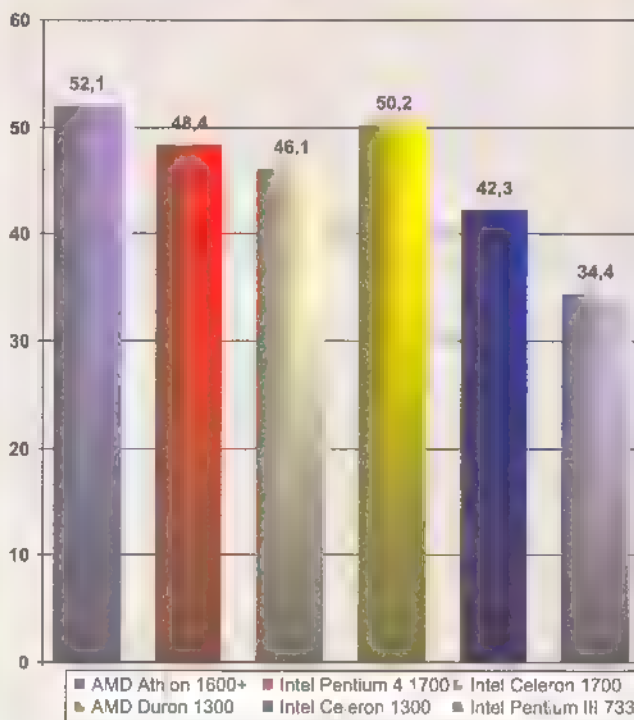
На кону i845G

Материнская плата JetWay 845LDA основана на наборе системной логики i845G от Intel. Основное отличие i845G от своего предшественника — i845D — состоит в улучшенном контроллере памяти и новом контроллере ввода/вывода — ICH4 с поддержкой USB2.0 и Ultra ATA100.

Ниже приведены краткие технические характеристики платы.

- * Поддержка всех 400-мегагерцовых версий процессоров Intel Pentium 4;
- * поддержка Intel Celeron Willamette-128;
- * встроенная графика;
- * наличие внешнего AGP 4X порта;
- * встроенный AC'97 звук;
- * поддержка DDR SDRAM DDR200/266 памяти, макс. объем — 2Гб;
- * наличие поддержки Ultra ATA100;
- * поддержка USB2.0.

AquaMark



Первое место присуждается процессору Athlon XP 1600+. При средней по Москве цене в 77 вечнозеленых президентов он честно заслужил звание "Самый-самый". Ступенькой ниже, на пару с Celeron Willamette-128 1700 МГц, стоит маленький и шустрый Duron. Для своей ценовой категории (в районе \$65) он был и остается неплохим бюджетным приобретением.

Касательно Willamette-128. Полноценный Willamette показал, что 256-килобайтная кэш-память второго уровня жизненно необходима для процессоров семейства Pentium 4. В среднем Celeron Willamette-128 отстает от Pentium 4 аналогичной частоты на 10-15%. Он с легкостью обошел Tualatin, но оказался заметно медленнее Pentium 4. Несмотря ни на что, думаю, этот процессор продолжит славные традиции всей линейки Celeron. Ну а пока что он честно заслужил характеристику "дешевое и сердито". Отметим безусловную привлекательность нового ядра для оверклокеров. Будучи разогнанным до 2210 МГц, Willamette-128 способен на равных соперничать с Athlon XP 1600+/1700+ и Pentium 4 1700. Учитывая простоту и удобство разгона, думаю, эта особенность Celeron будет обязательно востребована российскими покупателями.

Неоспоримый титан мировой арены Pentium 4 1700MHz показал прекрасные результаты, но при нынешней цене в 129 доллара занял почетное третье место.

В аутсайдерах отсиживается Pentium III 733MHz. Время этого процессора кануло в небытие, и на сегодняшний день Pentium III не способен "заораживать сердца людей", как это было полтора года назад.

Благодарим компанию "Атлантик Компьютерс" (www.atlantic.ru, 240-20-97, 240-24-01, 240-16-03)

за предоставленные процессоры и стенд для тестирования

РАЗГ

№5

Не все пасты одинаково полезны

ТЕСТИРОВАНИЕ ПЯТИ ТЕПЛОПРОВОДЯЩИХ ПАСТ

Прошли те времена, когда процессоры охлаждали лишь радиатором, не зная прелеостей и пользы активного охлаждения. Еще во времена 486-ых CPU конструкция типа "вентилятор+радиатор" являлась необходимым условием для стабильной работы системы. Сегодня же, когда старшие модели AMD Athlon рассеивают более 70 Вт тепла, проблема стоит особенно остро.

Казалось бы, купи кулер побольше, присоедини к процессору, и нет проблем. Однако не все так просто. Мало поставить на процессор мощный кулер, нужно еще и обеспечи-

тить эффективную передачу тепла от кристалла CPU к радиатору кулера. Какой бы ровной ни казалась на глаз поверхность радиатора, она все равно имеет неровности и шероховатости, которые как раз и препятствуют теплообмену, создавая пленку проводящую тепло воздушную прослойку. Для решения этой проблемы нужен термointерфейс (в простонародье — термопаста). Термопаста заполняет собой неровности радиатора и, имея высокую теплопроводность, способствует наиболее эффективной передаче тепла.

Участники тестирования

Для тестирования разными путями нами было добыто пять различных термопаст. Часть нашей страны защищали термопасты КПТ-8 и АлСил3. Первая хорошо знакома чуть ли не целому поколению отечественных радиоэлектронщиков-любителей и в дополнительном представлении не нуждается, вторая же является новым, но очень перспективным игроком на отечественном рынке. Противостояли им забугорные "титаны рестлинга" Titan Silver Grease, Shin-Etsu Micro Si и Star HeatSink Compounds.

Конфигурация тестового стенда

- ⇒ Процессор: AMD Athlon XP 1800+
- ⇒ Кулер: Thermaltake VO.CANO 6Cu (модель A1139—4550 об/мин)
- ⇒ Материнская плата: MS K7T Turbo Limited Edition RAID
- ⇒ Оперативная память: 384 МБ SDRAM PC133
- ⇒ Жесткий диск: 2x20 Гб Quantum FireBall Plus AS (RAID — массив)
- ⇒ Видеокарта: Creative GeForce 256 32 МБ DDR

Операционная система: Windows XP

Методика тестирования

Термопасты размазывались равномерным тонким слоем по кристаллу CPU, после чего оценивалось удобство нанесения. Так как химический состав разных термопаст может сильно варьироваться, то соответственно могут варьироваться и такие параметры, как тягучесть, вязкость и приставучесть к пальцам (все это мы, собственно, и называем термином "удобство нанесения").

Кристалл перед нанесением очередной

термопасты тщательно очищался и обезжиривался при помощи непитиевого спирта "Гжелка". Для пущего разогрева процессора использовалась программа burnK7 из пакета CPUburn. Мониторингом температуры процессора занималась утилита MotherBoard Monitor версии 5.1.0.2. Процессор безбоянно насиловался в течение часа, после чего записывались показания датчика температуры CPU.

Результаты тестирования можно наблюдать на соответствующем графике.

КПТ-8

Эта термопаста должна быть знакома всем и каждому, кто когда-либо собирал компьютер своими руками или хотя бы устанавливал кулер на процессор. КПТ-8 является, пожалуй, самой распространенной термопастой на территории нашей необъятной Родины. К сожалению, из-за огромной популярности и покупательского спроса многие недостойные товарищи продавцы Митинского рынка (и другие тоже намеренно-товарищи) подделывают эту замечательную пасту, впаривая под ее видом некачественные китайско-дерибосовские подделки. Мы рекомендуем при покупке обращать внимание на консистенцию пасты. Она должна быть равномерной, без инородных вкраплений и "зерен". Это, кстати, относится и к любой другой качественной термопасте.

КПТ-8 имеет природный белый цвет и густую консистенцию. Очень удобна

при использовании и позволяет нанести себя на кристалл действительно тонким и аккуратным, без ляпов и пятен, слоем. Легко смывается с рук и с поверхности процессора обычным спиртом (или даже просто сухой тряпочкой).

При тестировании показала один из самых лучших результатов. Температура процессора не превышала 57 градусов всеми уважаемого товарища Цельсия.

АлСил3

Еще одна представительница "нашенских" термопаст, гораздо более "малодая", нежели ветеран КПТ-8. Что, однако, не помешало ей практически сразу после появления на рынке завоевать недожиданную и, надо сказать, вполне оправданную популярность. АлСил3 производится только одной московской фирмой GMinform. Как следствие, распространенность этой термопасты в регионах значительно уступает распространенности КПТ-8. Однако если вы проживаете в столице, то купить АлСил3 не составит особых проблем.

Паста имеет светло-серый цвет и немного более густую, по сравнению с КПТ-8, консистенцию. Наносить АлСил3 на кристалл еще удобнее (казалось, куда бы), чем КПТ-8. Если вы испачкаете руки в этой пасте, то отмоемся они без проблем, в отличие, скажем, от Titan Silver Grease.

Интересен тот факт, что заявленные характеристики (в частности, теплопроводность) у АлСил3 чуть ли не в разы выше, чем у КПТ-8.



Основные физико-мех. и электрофизические характеристики:

	термопаста КПТ-8	термопаста АлСил-3
Теплопроводность, Вт/м·К	0,7-0,8	1,8-2,0
Диэлектрическая проницаемость при частоте 10 МГц, не более	4,0	4,8
Удельное объемное электрическое сопротивление, не менее Ом·см	10 ¹¹	10 ¹³
Электрическая прочность, кВ/мм	2-5	10-15
Тангенс угла диэлектрических потерь при частоте 10 МГц, не более	0,005	0,009
Прочность при разрыве МПа (кг/см кв.)	-	-

Результаты тестов, однако, этот рекламный трюк не подтверждают и безапелляционно заявляют о примерном равенстве КПТ-8 и АлСил-3 при практическом использовании. В реальных тестах АлСил-3 показала результат 56 градусов, выиграв всего 1 градус Цельсия у КПТ-8 и став однозначным фаворитом нашего исследования.

Titan Silver Grease

Эту термопасту фирма Titan упорно поставляет в комплекте со своими одноименными кулерами. В сегодняшнем тестировании она представляет семейство модных ныне серебря-

ных термопаст (Silver — в переводе с английского «серебро»). Соответственно

своему названию, эти пасты содержат в своем составе частички серебра, имеющие очень высокую теплопроводность, что теоретически должно положительно сказываться на общей эффективности.

Паста сверкает металлическим блеском и легко наносится на кристалл CPU, однако удалить ее оттуда не так-то просто. Silver Grease настолько сильно пачкается и настолько плохо оттирается/отмывается, что мы даже решили намазать ею стул главвреда. Однако не будем о веселом, ибо главное в нашем деле — все же эффективность, а не удобство использования.

И что же мы видим. Поразительный результат — 59 градусов (одно из самых «горячих»)! И это называется серебряная термопаста? Должен признать, мы ожидали от этого участника гораздо большего, то есть, простите, «меньшего».

Shin-EtsuMicroSi

Просто термопаста от просто неизвестной нам фирмы. Состав ее мы определить не в состоянии, ибо он банально не указан на упаковке (вероятно дело в древнем китайском секрете времен династии Цинь, по которому, собственно, она и была приготовлена). Имеет серый цвет и очень густую консистенцию. Благодаря такой густоте нанесение ее на процессор превращается в настоящую пытку, ибо распределить пасту по поверхности ядра равномерным, да еще и тонким слоем весьма и весьма нелегко. Единственный плюс — паста легко смывается с рук в случае попадания на оные, а также легко удаляется с кристалла CPU.

Shin-EtsuMicroSi продемонстрировала по совокупности самый

худший результат среди всех участников тестирования — жуткое неудобство нанесения и целый 59 градусов Цельсия.

Star HeatSink Compounds

В отличие от остальных участников тестирования данная термопаста поставляется не в шприце, а в обычном пакетике. Этот факт немного осложняет точное дозирование пасты при нанесении

на процессор. Радикально белый цвет и самая «жидкая» консистенция не позволяют даже и помыслить о наличии каких-либо примесей серебра. Наносить Star HeatSink легко и приятно — она практически идеально распределяется тонким слоем по кристаллу CPU. Смыть пасту в случае попадания на руки также не составит особого труда. Согласно результатам тестирования Star HeatSink Compounds заняла почетное третье место — 58 градусов по шкале неоднократно упомянутого Цельсия.

Выводы

Тестирование нашей лаборатории однозначно показало, что отечественные термопасты — самые термопасты в мире. А если серьезно, то «Железный цех» журнала «Игромания» рекомендует забыть о модные «серебряные» термопасты и использовать наши, родные КПТ-8 или АлСил-3. Принципиальной разницы между ними нет, просто АлСил-3 немного лучше по параметрам.

Таким образом, мы получили трех победителей.

Первое место — АлСил-3

Второе место — КПТ-8

Третье место — Star HeatSink Compounds

Если кто не согласен — просто посмотрите еще раз на диаграмму и изучите резюмирующую все плюсы и минусы врезку.

Благодарим компанию R&K (www.r-and-k.com), за предоставленные на тестирование термопасты. Человеческое спасибо Сергею Андрееву aka Neo. ■

Плюсы и минусы

Для удобства распишем плюсы и минусы каждого из участников тестирования.

КПТ-8 и АлСил-3

Плюсы:

- высокая эффективность
- удобство нанесения и удаления
- удобная упаковка
- низкая цена (50-100 руб.) и всеобщая народная доступность.

Минусы:

Не отмечено

Titan Silver Grease

Плюсы:

- поставляется вместе с кулерами этой фирмы
- удобная упаковка
- удобство нанесения

Минусы:

- низкая эффективность, несмотря на наличие частиц серебра
- сильно пачкается
- как правило, стоит дороже, чем КПТ-8 и АлСил-3
- стоимость более 100 руб.

Shin-EtsuMicroSi

Плюсы:

- удобная упаковка

Минусы:

- низкая эффективность
- слишком густая — неудобно наносить

Star HeatSink Compounds

Плюсы:

- часто поставляется в комплекте недорогих кулеров
- неплохая эффективность
- удобство нанесения

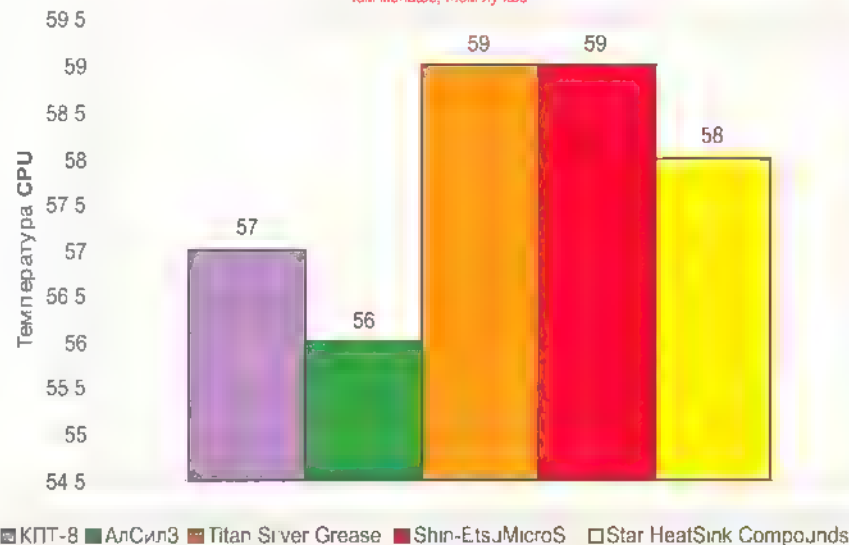
Минусы:

- непрактичная упаковка

В 6-м номере журнала «Игромания» произошла ошибка при верстке материала: авторство статьи «Винтовые холодильники» было присвоено коллеге Константину Артемену, тогда как истинным ее творцом является автор данного материала — Кирилл Буданков, не менее известный как Predator. Исправляем оплошность и восстанавливаем справедливость.

Результаты тестирования

Чем меньше, тем лучше



Дмитрий Федор
dof@igromania.ru

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Лето плавно переходит в самую любимую рабочим народом августовско-отпускную стадию. В коллективах большинства компьютерных компаний наблюдаются массовые миграции на юг и практически полное отсутствие клиентов, также синхронно рванувших в отпуск. В Сочи местное население временно вытеснено москвичами и нефтяными северянами, а в Турции или Египте вы даже при большом желании не сможете отыскать человека, владеющего этническими наречиями, ибо в августе здесь принято говорить по-русски.

Как результат, цены на рынке несколько заморозились. Наплыв на жару и чаяния читателей рубрики "Разумный компьютер". Единственной свежей струей можно считать появление в розничной продаже памяти стандарта PC 3200 – 256 и 512-мегабайтные DDR модули с частотой 200 (400) МГц. Пропускная способность, прямо скажем, впечатляющая, и цена, что удивительно, вполне умеренная – \$94 за 256 Мб и \$179 за 512 Мб. Однако я лично пока бы от покупки воздержался, ибо абсолютно неясно, куда эту самую память пихать. В принципе, некоторые материнские платы поддерживают опцию 200 МГц памяти, однако без предварительных тестов это не сбор компьютера получается, а чистый эксперимент. Такой же, как наша мечтательная категория "Тебя я видел во сне".

Еще одной "свежей" новостью можно считать очередной эксперимент в рубрике "Минимальная конфигурация", которая по случаю невыносимой жары за окном переименовалась в "Самую прохладную конфигурацию". Так как на редакционном термометре к моменту написания данного текста плавилась цифра 35 по Цельсию, то самым естественным и логичным нашим решением в условиях постоянно зависающих и чуть ли не дымящихся компьютеров стал подбор самой охлаждающей и не поддающейся жаре конфигурации. Результат, как видите, получился достаточно забавный – практически не-

греющийся VIA C3 надежно упрятан под тихую модель Volcano 6Cu, в корпус вделаны дополнительный вентилятор и специальная система для рециркуляции и охлаждения воздуха, хард надежно упрятан в холодильник с индикатором, а обычная скромная память получила на бок парочку игольчатых радиаторов. Особенно рекомендуем для использования в офисах, лишенных кондиционеров. Как вариант, такой компьютер может стать надежным спутником бедуина-качельника, привыкшего к песку и перманентному пустынный зною. А еще в нем можно перевозить пингинов.

По динамике цен, как уже было отмечено ранее, сказать особо нечего. Подешевели младшие модели Celeron, прореагировав таким образом на растущую популярность Celeron с ядром Willamette-128. Немного подорожали GeForce 2 MX и в очередной раз сдвинулись на десяток долларов вниз мегапопские GeForce 4 Ti4600. Примерно десять долларов с носа отодели в фонд вспомоществования неимущим геймерам пухлые 80 и 120 Гб жесткие диски. ■

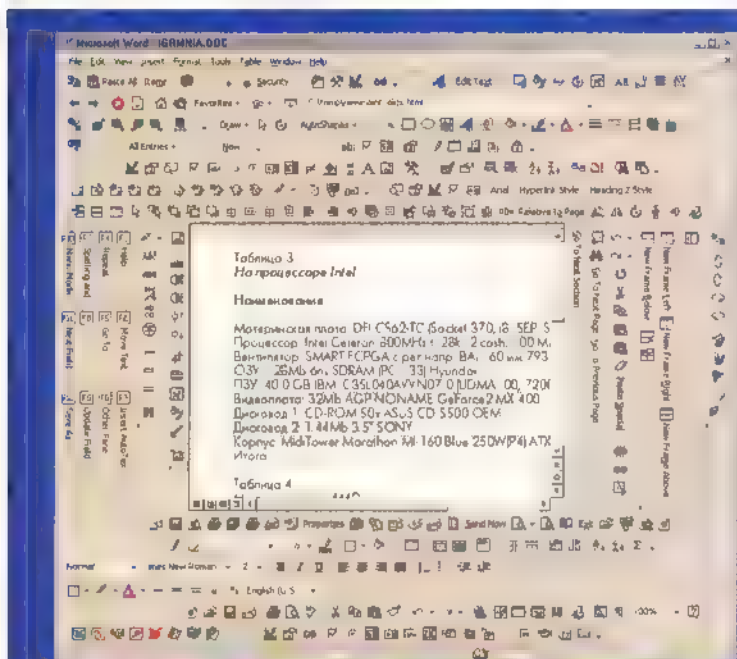
Самая прохладная конфигурация Категория холоднее некуда

Наименование

Цена в у.е.

Материнская плата: MB ASUS CUV4X-VM (FCPGA, VIA PM133A, AGP, Video, Sound, ATA100 mATX)	101
Процессор: VIA C3 866/133MHz (CPGA)	93
Вентилятор 1: для процессора Thermaltake Volcano 6 Cu A1139 (4500 rpm)	9
Вентилятор 2: для корпуса Thermaltake SMART CASE FAN A1214 (80x80x25)	9
Вентилятор 3: для жесткого диска Thermaltake Golden HardCano 5 A1283 (5000rpm, LCD датчик, переключатель)	24
Вентилятор 4: для памяти Thermaltake A1092	6
Вентилятор 5: USYS (система охлаждения системного блока) ...	12
Вентилятор 6: SB-A (система охлаждения для карт расширения AGP/PCI/ISA)	4
ОЗУ: SD-RAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	47
ПЗУ: HDD 10.2Gb Seagate U5 ST310211A	65
Видеоплата: встроенная	24
Дисковод 1: CD-ROM 48x Samsung	9
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MidTower Marathon M1-160 Blue 250W(P4) ATX	24
Монитор: Scott 570 (15", 0.28 1280x1024@60Hz, OSD, TCO'95) ..	130
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	1,74
Колонки: Dialog M-691bc 120W	5
Итого:	568,24

В цену конфигурации включен готовый комплект с монитором, колонками и коврикком для мыши



Дешево и сердито

Категория до 500\$

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI AK75-EC (Socket A, VIA KT133A, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX).....	60
Процессор: AMD DURON 1000MHz (200 MHz, Socket A).....	43
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин). Ball N24B	3,5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai.....	23
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm)	79
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	42
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500 OEM	33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MidITower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	24
Итого:	316,5

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI CS62-TC (Socket 370, i815EP, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	66
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz)	49
Вентилятор: SMART FCPGA с пер.напр. BALL 60 мм 7931	3,5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai.....	23
ПЗУ: 40.0 GB IBM IC35L040AVVN07-0 (UDMA100, 7200rpm)	79
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	42
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500 OEM	33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MidITower Marathon MI-160 Blue 250W(P4) ATX	24
Итого:	328,5

Смерть тормозам

Категория до 1000\$

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: JetWay V333DA (Socket A, VIA KT333, ATA100, AGP, Audio, ATX)	75
Процессор: AMD Athlon XP 1600+ (266 MHz, Socket A, 1400MHz)	78
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz).....	10
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps).....	69
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm).....	90
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200.....	90
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	67
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	51
Итого:	539

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Soitek SL-85DRV3 (Socket478, VIA P4X266A, DDR, ATA133, AGP, Sound, ATX)	96
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	119
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119).....	8
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps).....	69
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVER07-0 (ATA100, 7200rpm)	90
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200.....	90
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	67
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	51
Итого:	599

Тебя я видел во сне

Категория больше 1000\$

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Abit MAX AT7 (Socket 462, VIA KT333, DDR, RAID, ATA133, AGP, LAN, Sound, ATX)	164
Процессор: AMD ATHLON XP 2100+ (266MHz, Socket A)	202
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	30
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM Winbond (PC-3200, 200MHz/400Mbps)	179
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm).....	172
Видеоплата: 128MB AGP Leadtek GeForce4 Ti 4600 A250 Ultra TD (DDR, DVI, TV-out, RETAIL)	392
Дисковод 1: CD-RW (32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	11
Корпус: BigTower InWin Q500 (P4 Ready) ATX 400W.....	108
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit.....	220
Итого:	1923

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Intel D-850EMV2L (Socket 478, i850e, RIMM, AGP, Sound, LAN, ATX)	154
Процессор: Pentium-4 2533E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478).....	511
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	30
ОЗУ: SAMSUNG RIMM 512Mb RDRAM (PC800, 400MHz).....	227
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm).....	172
Видеоплата: 128MB AGP Leadtek GeForce4 Ti 4600 A250 Ultra TD (DDR, DVI, TV-out, RETAIL)	392
Дисковод 1: CD-RW(32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	11
Корпус: BigTower InWin Q500 (P4 Ready) ATX 400W.....	108
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit.....	220
Итого:	2270



24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мейлу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячая ONLINE" на сайте вашего любимейшего журнала www.igromania.ru.

Также хочу напомнить, что по адресу razgon-faq@igromania.ru открылась и успешно функционирует уже некоторое время наша "Разгоряченная линия" посвященная исключительно вопросам разгона Велком!

Я купил себе GeForce 4 MX-440. Установил драйвера, затем Detonator 28-32, затем DirectX 8.1. Но при попытке установить "Деминугов" возникает сообщение: "Файл AUTOBUN.EXE связан с отсутствующим компонентом DBRAW.DLL:DirectDraw CreateEx". После установки "Преклятых земел" при попытке запустить игру возникает сообщение "Файл STARTER.EXE связан с отсутствующим компонентом DBRAW.DLL:DirectDraw CreateEx". Что мне, что делать?

Широко распространенная ошибка, связанная с конфликтом версий DirectX. На практике может быть вызвана двумя причинами: первая — когда версия DirectX не уживается с данной конкретной игрой (но с этим у тебя, похоже, все в порядке), или же наоборот, когда версия драйвера не уживается с имеющейся версией DirectX. Существует еще и третья версия, предполагать которую мне совсем не хочется, ибо рискуешь смертельно огорчить Дядю Федора, жирным шрифтом выводящего в каждом выпуске рубрики "Драйвера" (на компакт) фразу "Удалите предыдущую версию драйверов". Есть маленькая вероятность, что ты установил Детонатор 28.32, не вынеся предварительно из системы старые драйвера.

В двух последних, наиболее вероятных случаях виноват, скорее всего, сам Детонатор. Если DirectX ты брал из всеяющего доверия места, то к нему претензий быть не должно (в природе иногда встречаются покаянные куски DirectX SDK и откровенные беты). Для фиксации и локализации проблемы нужно попробовать аккуратно установить другую версию драйверов. Для начала сделай шаг назад и удали имеющиеся с помощью апплета "Установка и удаление программ" (Add/Remove Programs) в панели управления (Control Panel). Следующим этапом попробуй те драйвера, которые шли в комплекте с видеокартой. Если не помогает, попробуй последний WHQL под номером 29.42, который мы выкладывали на CD прошлого номера (собственно раздел "Драйвера"). Если не поможет, то — инсталлировать версию DirectX, но взятую из другого источника, например, скачанную непосредственно с сайта www.microsoft.com/directx.

Я купил себе сканер фирмы Ами. В комплекте был какой-то TWAIN-драйвер. Но он никак не может использоваться?

TWAIN — это универсальная программа-драйвер для разного рода сканирующих устройств, цифровых фотоаппаратов и видеокамер. По сути — прослойка интерфейс между железом и разным рода сканирующими программами. Если до появления стандарта TWAIN графические пакеты должны были знать аппаратную прошивку и особенности сотен имеющихся на рынке сканеров, что в принципе нереально, то теперь достаточно установить комплектный TWAIN, и voilà экзотический комбайн автоматически получает удобный фирменный интерфейс управления, после чего может отправлять сканированные данные практически во все популярные графические пакеты.

После инсталляции драйвер самостоятельно прописывается в системе и автоматически выскакивает при вызове соответствующей функции в программе (как правило, это меню Acquire). Таким образом, независимо от того, пользуетесь ли вы MS Word или Adobe Photoshop, весь процесс сканирования происходит с помощью одного и того же стандартизированного, встроенного в TWAIN-драйвер интерфейса, учитывающего все новотворы и особенности конкретного устройства.

Кстати, TWAIN расшифровывается как Technology Without Interesting Name, то есть "технология без интересного имени". Но официальном сайте прямо указывается, что этот термин абсолютно ничего не означает. Такой вот смешной аппаратный прикол получается.

Можно ли вообще удержать процессор в рамках частоты, не пользуясь какими-либо специальными программами?

Конечно, можно. В меню Пуск выбирай пункт Выполнить. Пиши "regedit" и жми на клавишу Enter. Теперь в папке HKEY_CLASSES_ROOT\ищи подпапки PIFFILE и LNKFILE. В обеих удаляй параметр IsShortcut. После перезагрузки стрелки исчезнут.

Мне кажется, надо заземлиться, чтобы игра не зависала. Первое, что приходит в голову, — накинуть проводок на зачищенное место на батарее. Однако все вокруг говорит, что это грозит мне многими проблемами. Так ли это? И если так, как же можно в условиях старой китятишки (нулевой провод не разведен) сделать нормальное заземление?

Заземление через батарею — самое крайнее решение, и действительно очень опасное. Во-первых, в экстренных случаях твоего потенциального соседа может потенциально грохнуть таким потенциалом, что ты будешь отлучен от своего компьютера годика эдак на три за непреднамеренное убийство. Во-вторых, некоторые странные люди используют трубы отопления в качестве "массы", то есть второго провода какой-то системы. Если это система включается в электрическую розетку, то я не завидую твоему компьютеру. Ровно 99% шансов толосуют за то, что блок питания, материнка и процессор мирно сгорят. Вариант, когда шнурок заземления подключается к тросику заземления ванны или к газовой трубе, аналогичен подключению к батарее отопления. А газовую трубу, к тому же, вообще лучше не трогать.

Что делать? Многие советуют спустить из окна фидер и вкопать в землю толстую и длинную железную трубу. Должен огорчить "многих" — этот вариант не сработает. И даже не потому, что железная труба на следующую ночь станет жертвой малолетних вандалов или собирателей металлолома. Все гораздо прозаичнее — заземление просто не будет работать. Объяснить, почему, я не берусь, ибо рискую утопить и себя, и читателей в основы электротехнической физики.

В твоих условиях самым простым и действенным вариантом будет протянуть толстый провод до щитка на лестничной клетке и навесить (или приварить) на специальный штырь, торчащий из щитка. Вот это и будет самое технически грамотное заземление.

Что лучше выбрать для локальной сети из 15 компьютеров: HUB или SWITCH?

Зависит от того, какие задачи будут возлагаться на локальную сеть. HUB, или по-русски "концентратор", используется преимущественно в малых неразветвленных (одноранговых) сетях. С технической точки зрения это многопортовый повторитель. То есть все пакеты, пришедшие на один из его портов, он ретранслирует на все остальные. Таким образом, каждый компьютер получает все пакеты, передающиеся по сети, невзирая на то, кому они реально предназначались. Соответственно, при использовании концентратора нагрузка пропорционально возрастает с ростом числа компьютеров. В сетях, состоящих из 5-10 компьютеров, это не имеет особого значения. Но при большем числе компьютеров и при активном использовании сети (например, если основная ее задача — поддерживать сетевые многопользовательские игры) наблюдается резкое снижение пропускной способности, и сеть начинает тормозить. Еще один неприятный момент, связанный с использованием концентраторов, это полное отсутствие защиты передачи данных. Так как любая информация, передающаяся по сети, транслируется на каждый компьютер, то любой домашний хакер с помощью специальных программ может ее перехватить и просмотреть. Аспект весьма актуальный, если вы проектируете сеть для общедоступного интернет-кафе или игрового клуба.

SWITCH, или "коммутатор", является устройством более высокого интеллектуального порядка. Он присваивает каждому компьютеру в сети собственный уникальный идентификатор и отправляет входящие данные только на тот компьютер, которому они предназначались. С одной стороны, резко возрастает производительность сети, ну с другой — усиливается защита. Конечно, коммутаторы дороже концентраторов.

В твоем конкретном случае я бы посоветовал использовать коммутатор. 15 компьютеров — это немаленькая сеть, где разделение трафика может принести ощутимую пользу.

Вот купил себе винчестер 40 Гб. Хотел бы узнать, как оптимально с точки зрения производительности и срока, как оптимально разбить диск?

Если винчестер жутко большой, рекомендую использовать следующую схему. На самом первом разделе должна стоять система. Под него целесообразно выделять гигабайта два, не больше. Сразу после раздела с системой должен следовать небольшой раздел на 500-800 Мб, выделенный исключительно под swap. Таким образом, и swap, и система будут находиться максимально близко к нулевой дорожке винчестера, а скорость там, как известно, больше. Далее можешь в произвольном порядке создавать целевые разделы (под софт, игры, дистрибутивы, музыку и так далее). При этом объем одного раздела должен быть не меньше 500 Мб и не больше 7 Гб. Потери на неполных кластерах при такой разбивке диска будут минимальными.

Я решил попробовать операционную систему Mandrake Linux (друзья очень расхваливали), но боялся, что установка может закончиться плачевно. Все напоробой тутник меня непрезентабельными картинками, которыми я могу даже запереть премьер. Это правда? Как безопасно устанавливать Mandrake Linux, чтобы машина была полностью в Windows?

Твои друзья явно прочитали враждебных брошюрок вроде "Linux для супер-пулер админов, а все остальные — чайники". Это как раз та ситуация, когда личный опыт лучше чужих советов. Правильный дистрибутив Linux после установки уже настроен на оптимальную работу. Так что сразу ничего трогать не придется. Конечно, могут быть кое-какие локальные проблемы, например, не опознается ISA модем или не запашет XWindows на экзотической видеокарте. Но это бывает редко. А устанавливается система просто — вставляешь диск с дистрибутивом, устанавливаешь в BIOS загрузку с CD-ROM, перезагружаешься — и установка пошла. Менеджер установки проведет тебя через все этапы, помогая сделать выбор в сложных местах. А таких мест там, в принципе, не так уж много. Особенно если ты не поленился прочесть какую-нибудь толковую книжечку о Mandrake Linux и boldly владеешь английским.

В том, чтобы параллельно Linux использовать Windows, тоже ничего сложного нет. При установке Linux самостоятельно определяет, что делать с Windows. Единственно, будь осторожен в тот момент установки, когда Linux хочет создать себе свой собственный раздел. Выдели ему места побольше, но на отдельном разделе Linux его переформатирует под свою файловую систему. А Windows-разделы будут автоматически подключены к общей среде. При этом из Linux тебе будут доступны все разделы Windows (но не наоборот). Кроме того, Linux самостоятельно пропишет в загрузочный сектор специальный менеджер загрузки LILO. В следующий раз после ресета ты увидишь симпатичное окно, где можно выбрать несколько вариантов запуска Linux и родимый Windows.

Существует ли способ загрузить ресурсы из файлов .res — раньше в игрушках сильно везде были. Скачал программу Restorator — тутиста, что типа не ресурсный файл. Хорошо, давай заглянем, что ли?

Как такового стандарта res не существует. Это конкретное расширение никак не привязано к типу файла. Внутри может оказаться и jpg, и zip, и вообще какой-то особый, предназначенный только для данной игры стандарт. Другими словами фраза "раньше в игрушках сплошь везде были", мягко говоря, неверна. Restorator открывает специфические виндовые ресурсы (иконки, картинки, курсоры и т.д.) из файлов *.exe и *.dll, а в качестве отдельной фени умеет работать с res-файлами "сырых ресурсов" некоторых сред программирования.

Так что ты выбрал не тот инструмент для своей деструктивной деятельности. Если действительно хочешь разобраться с этой игрой (какой конкретно, кстати, мог бы написать), то читай нашу постоянную рубрику "Вскрытие", как раз повествующую о том, как добывать и использовать игровые ресурсы.

Моя дружка где-то сломала карту провайдера X (адам могла бы быть сама рекламщицей) на 5 часов, и, хотя положение уже исправлено, она продолжает действовать. И не верит в это, пока не убедится сама. Мои товарищи уже вторую неделю пользуются практически идеальным интернетом. Почему ему так повезло? Может ли еще человек, который сломал в играх свою личную карту?

Да, твоему другу действительно очень повезло. Почему? Вопрос риторический. Скорее всего, из-за жадности провайдера X, который пожалел денег на хорошее администрирующее оборудование и квалифицированный персонал. Мы имеем дело с элементарным глюком из розряда "ошибка переполнения в базе данных при проверке CRC через аппаратный сбой чтения с мобильного носителя, который снабжен бето-драйверами, поставленными вечным студентом и потомственным ломачом администратором, получающим 150 у.е. в месяц и пьющим пиво быстрее, чем его завозят в ларек напротив". Я очень сомневаюсь, что тебе может повезти так же. Птица счастья, как известно, слишком избирательна и слишком капризна, чтобы позволять всем и каждому безболезненно коннектиться к ее хвосту. А впрочем, почему бы не попробовать? В любом случае, для провайдера это станет хорошим уроком. Не стоит экономить на оборудовании и профессиональных админах.

А вы знаете, что...

...если в разделе реестра HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer создать параметр NoLowDiskSpaceChecks типа dword со значением 1, Windows никогда больше не будет доставать вас своими уведомлениями о том, что на диске осталось мало места.

...в Windows можно настроить практически все. И похоже, что это его единственное преимущество. Например, известный "синий экран смерти" можно разнообразить, сделав его, например, зеленым. А совершить такое злодеяние можно, изменив в разделе [386enh] файла system.ini параметры messagesettextcolor и messagebackcolor. Если таких параметров в вышеозначенном файле не существует, просто создайте их. Цвета задается цифрой, то есть полностью строка выглядит как messagesettextcolor=3.

...самым оптимальным графическим форматом для оформительской web-графики является gif. Файлы этого формата мало весят, используют оптимизацию стандартных линий, прозрачный фон и, вдобавок, великолепную систему произвольной анимации.

...большинство пользователей помнят о святой обязанности регулярно чистить мышь. Но мало кто хоть раз в жизни чистит коврик. А ведь правильнее чистить именно его! Ведь пыль, осевшая на коврике, переносится на ролики мыши. И если вы будете раз в месяц чистить коврик, то мышь придется чистить гораздо реже.

...известно, что существуют CD-ROM'ы, работающие на скоростях 72X и больше. Каким образом это возможно? Наверное, при такой огромной скорости диск разлетается через оди...

Первопроходцем технологии, которая позволяет добиться рекордной скорости чтения, стала компания Kenwood со своим приводом Kenwood 72X TrueX с интерфейсом ATAPI. В нем используется технология частично постоянной угловой скорости вращения диска. Кроме того, технология TrueX подразумевает параллельное чтение данных одновременно с семи треков. То есть высокая скорость передачи обеспечивается не только за счет скорости вращения диска. В Kenwood 72X скорость вращения составляет всего 5100 об/мин. Для сравнения в некоторых современных приводах эта цифра достигает 8000 об/мин. При такой относительно скромной "оборотистости" диски должны чувствовать себя в полной безопасности. И кстати, благодаря TrueX привод гораздо тише своих "многооборотных" собратьев.

Я решил, что раз у меня столько оперативки, то все программы и их ресурсы при загрузке должны помещаться в оперативную память, а если не помещаются, то как уже и не нужно. Поэтому в целях экономии места я решил отключить swap. Перезагрузившись, — и начинаются всевозможные страшные глюки. Я быстро выключил swap и поставил 50 Мб. Компьютер стал дико тормозить. Но почему? Зачем же тогда нужен swap, если он, как выяснилось, мешает?

Этот стандартное заблуждение Windows всегда активно использует swap, независимо от количества оперативной памяти. Не надо думать, что такая система нерациональна. Твои 512 мегабайт работают на полную катушку. Но для еще лучшей работы абсолютно необходим swap размером не меньше, чем оперативная память. Лучше — больше. Сам принцип подковки лежит глубоко в философии Windows, и с этим ничего не поделаешь. Придется смириться.

Я решил, что раз у меня столько оперативки, то все программы и их ресурсы при загрузке должны помещаться в оперативную память, а если не помещаются, то как уже и не нужно. Поэтому в целях экономии места я решил отключить swap. Перезагрузившись, — и начинаются всевозможные страшные глюки. Я быстро выключил swap и поставил 50 Мб. Компьютер стал дико тормозить. Но почему? Зачем же тогда нужен swap, если он, как выяснилось, мешает?

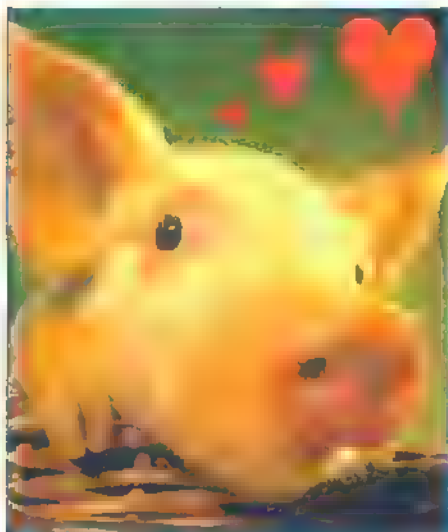
Этот стандартное заблуждение Windows всегда активно использует swap, независимо от количества оперативной памяти. Не надо думать, что такая система нерациональна. Твои 512 мегабайт работают на полную катушку. Но для еще лучшей работы абсолютно необходим swap размером не меньше, чем оперативная память. Лучше — больше. Сам принцип подковки лежит глубоко в философии Windows, и с этим ничего не поделаешь. Придется смириться.

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Сетевые знакомства

Пролистнув несколько страниц журнала, вы можете ознакомиться с материалом "Виртуальный Pick-Up". В нем рассказывается, как найти через Интернет свою вторую половинку. Но в статье ничего не сказано о том, чем подобное знакомство может закончиться. А финалы могут быть самыми курьезными.



Заядлый интернетчик, отец двух детей, после развода с женщиной, с которой он прожил в несчастливом браке более десяти лет, решил вновь попытать счастья на любовном поприще. Зашел на сайт знакомств, выбрал наиболее симпатично написанную анкету, написал "письмо счастья" (см. "Виртуальный Pick-Up"). Целый месяц счастливцев переписывался с дамой своего сердца. А потом "влюбленные" решили наконец встретиться. Ковалер назначил свидание в одном из кафе в Монреале. Пришел, сел за столик, заказал два кофе, раскрыл газету и начал ждать. Полагаю, большинство уже догадалось, что случилось потом. В лучших традициях черного юмора, на свидание к горе-рыцарю явилась его бывшая жена. Дома она оказалась сообразительная, быстро смекнула, что к чему. И, видимо, в отместку за потраченное на переписку время плеснула горячим кофе — для нее же заказанным — бывшему супругу в лицо. Правда, с меткостью у фурии оказалось плоховато, попала на белоснежную рубашку и спешно удалась под удивленные возгласы охранников. А неудачливый любовник остался за столиком, обожженный и несчастный.

История умалчивает, пытался ли "Ромео" повторно познакомиться через Сеть. Но вас, наши уважаемые читатели, мы бы хотели предостеречь от назначения свидания дома, с которыми вы познакомились в Интернете, не поглядев

предварительно на ее фотографию. Кто знает, может, судьба вывела вас тайными Интернет-тропами на вашу бывшую любовницу, которую вы бросили год назад, или на девочку, которую в школе таскали за косички и обзывали уродиней. Если все же назначаете свидания, то поздравляем с заказом горячих напитков. Ограничьтесь горячительными.

Я и лошадь, я и бык...

Мобильные технологии продолжают стройными рядами входить в нашу повседневную жизнь. Сотовые телефонные аппараты становятся все меньше и меньше. Стоимость разговоров падает. Разработчики оснащают "трубки" новыми функциями, о которых раньше и подумать было нельзя. Тут и низкочастотная вибрация на дельта-волнах для медитации, и возможность телефона работать в роли миниатюрной светомузыки на дискотеке. В скором будущем обещают снабдить владельцев сотовых телефонов возможностью просматривать телепередачи кабельных каналов.



Но это все экзотика. А вот оператор сотовой связи из Южной Кореи — KT Freetel — пытается научить мобильники выполнять более простые, но нужные в быту задачи. Уже в этом году на прилавках магазинов должны появиться телефоны, заменяющие проездные билеты на метро и наземный транспорт. Подошел к турникету, достал "трубку", щелкнул на ОК — проход свободен. Идея — замечательная. Но работать будет только на территории Южной Кореи. Хотя ряд европейских стран уже выразили желание купить технологию, но до ее внедрения пройдет еще не один год. Что уж говорить о России.

С другой стороны — может, оно и к лучшему. Мобильник потерять — обидно, проездной — неприятно. А вот и мобильник, и телефон одновременно.

Мобильник по зубам

Вот еще один пример нестандартного использования технологии мобильной связи на благо простым смертным. Согласитесь, неудобно каждый раз, когда раздается звонок, доста-



вать трубку, нажимать кнопку и только после этого начинать разговаривать. Хорошо бы воткнуть в ухо микрофон, поместить у губ динамик — фильмы про секретные службы все смотрели — и говори в любой момент, телефон всегда готов к работе. Вот

только неудобно весь день бродить с микрофоном у рта и "пробкой" в ухе.

Студенты Лондонского Королевского Колледжа Искусств нашли простое решение проблемы. Еще из школьного курса анатомии каждому известно, что человек способен воспринимать не только колебания, распространяющиеся через воздух, но и колебания костей собственного черепа. Это явление носит название "костный механизм передачи звука". Проще говоря, если человеку заткнуть уши и приставить к голове звучащий камертон, — человек его услышит.

Студенты, ничтоже сумняшеся, решили для лучшего удобства встроить мобильник в зуб. Зубы связаны с костями черепа, следовательно, колебание зуба на звуковых частотах будет воспринято нашим слуховым анализатором. Была создана экспериментальная модель мобильника в зубе. И сейчас уже несколько крупных компаний собираются купить технологию производства и заняться массовым изготовлением устройств. Для "оживления импланта", правда, придется прибегнуть к помощи стоматолога. Зато потом можно будет спокойно разговаривать в любой момент дня и ночи. Да и украсть такой мобильник можно будет только, выбив вам зуб, в который этот мобильник находится.

Удобно оно, конечно, удобно. Но! Целуетесь вы, скажем, с девушкой. И тут у вас в головах раздается голос вашего друга Васи Пупкина. Девушка — в шоке, романтика — кату под хвост. Так что среди влюбленных подобная технология вряд ли будет пользоваться большой популярностью.

Во имя работы!

Человек в возрасте от 23 до 50 лет в среднем тридцать процентов времени проводит на работе. Это почти девять лет жизни. Если работа человеку не нравится, то эти девять лет человек работает на собственную язву желудка, невроз, неврастению и прочие прелести, которыми могут похвастаться миллионы людей с теми или иными психическими расстройствами. Работать надо "в кайф". Это одна из основных са-

ставляющих жизни, которую принято называть сложившейся

Любимую работу обычно защищают всеми доступными способами. Сотрудники разорившегося не так давно крупного европейского провайдера KPNQwest заборрикадировались в офисе, который должны были опечатать, и заявили, что не покинут рабочие места. Свой отказ они мотивировали тем, что провайдер обещивал двадцать пять процентов всего европейского Интернет-трафика. Отключение серверов означало бы отключение от Сети миллионов пользователей. Руководствуясь такими альтруистическими побуждениями, сотрудники KPNQwest отказались освобождать помещения и продолжали поддерживать работу серверов. А на угрозы правоохранительных органов отключить электричество сообщили, что в этом случае они воспользуются дизельным генератором, способным обеспечить работу компьютеров еще в течение недели-двух. Лишь после длительных переговоров отважные администраторы согласились покинуть место своего добровольного заточения.

Виртуальный бордель



Флоридская полиция арестовала трех владельцев сайта, через который любой пользователь мог заказать себе на дом одну из нескольких тысяч проституток. От никудышной девки за сотню баксов, место которой только на улицах Гарлема, до порнозвезды за семнадцать тысяч долларов. На сайте можно было ознакомиться с фотографиями любой жрицы любви и тут же, кликнув на ОК, заказать себе дому на дом. Доставка, правда, осуществлялась только на территории Флориды. Чарльз Келли и Стив Липсон — хозяева сайта — успели срубить на виртуальном сводничестве не одну тысячу долларов. Потом их чудо-ресурсом заинтересовались сотрудники "полиции нравов", обнаружили, что лицензии на раскрутку дам через Сеть у Стива и Чарльза нет, и обратились в полицию. Полиция же привлекла горе-предпринимателей к административной ответственности. Сутенеры, скорее всего, сядут. А "девички", как часто и бывает в подобных случаях, отделались легким испугом.

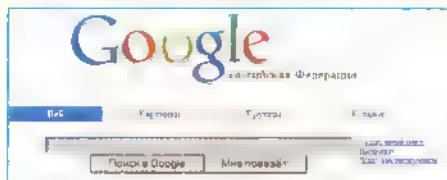
Пароль с того света

Пароль можно украсть, когда пользователь вводит его с клавиатуры. Поставить перехватчик

для опытного хакера — дело пяти минут. Пароль можно подсмотреть. Хотите вы ознакомиться с тем, что прячет на винчестере ваш друг Вася, осторожно заглянули из-за его плеча, когда он прописывал пароль на вход в систему, и дело в шляпе. Пароль можно угадать — но это если только он очевиден: имя пользователя, кличко его собаки, дата рождения. Наконец, пароль можно выпытать. Если вы агент тайной разведки и в ваши руки попался вражеский шпион, можно применить к нему различные способы развязывания языка, придуманные за долгое время существования тайных служб. Расплавленный свинец в горло, иголки под ногти, сдирание кожи. Банальные, но от этого не теряющие своей эффективности дыба и колесование. Но что делать, если пользователь умер и унес знание пароля с собой на тот свет? В этом случае надо обратиться за помощью ко всему миру. Кто-нибудь да поможет.

Центр Языка и Культуры назначил немалый гонорар тому, кто первый подберет пароль к базе данных Ivar Aasen. Единственный человек, который знал пароль, неожиданно скончался от сердечного приступа, не успев прошептать никому на ухо заветные строчки кода доступа к базе. Но настоящий хакер может обойтись и без этого. Некто Йоким Эрикссон в очередной раз доказал, что совершенных систем защиты не бывает, и что даже на тот свет информацию с собой унести нельзя. Всего за час он разгадал пароль, открыл доступ к данным и получил свое законное вознаграждение.

Google VS AlltheWeb



До недавнего времени лучшей базой индексации страниц считалась система Google. Если вам нужна какая-то картинка, вы идете на "Гугл" и задаете поиск по слову. База системы столь велика, что редко найдется термин, на который в архиве нет соответствующего арто.

Но за последние полгода в лидеры по числу сайтов в базе данных выбилась норвежская компания AlltheWeb. По информации самих AW, в их базе насчитывается 2,75 миллиарда страниц. Вдумайтесь в эту цифру. База же Google состо-

ит всего из 207 миллионов http-адресов. Так что, прежде чем искать информацию на старом добром "Гугле", подумайте, не стоит ли отдать предпочтение AlltheWeb.

По словам Джона Лервика — главы компании, которой принадлежит AW, — в задачи разработчиков входит создание самой лучшей поисковой системы в Интернете. Они надеются, что Google тут же среагирует на столь быстрые скачки вперед AW, и дальнейшее развитие поисковиков будет проходить в рамках здоровой конкуренции.

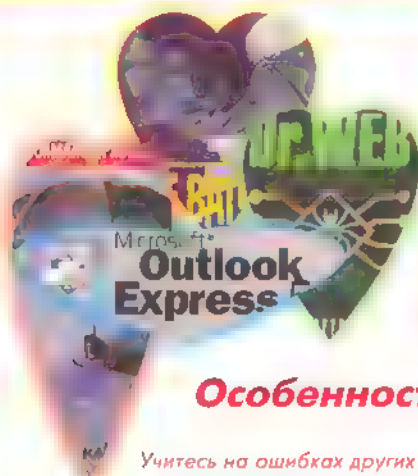
Дэвид Крейн, руководитель Google, сделал ответное заявление, в котором обратил внимание пользователей, что главное — не количество страниц в базе, а качество поиска. Да, тяжело расставаться с пальмой первенства. Но упомянутая тов. Лервиком здоровая конкуренция действительно необходима.

Пентагон сдерживает натиск хакеров

Если посмотреть, сколько раз за месяц взламывается сайт Пентагона, может сложиться впечатление, что тамошние администраторы либо в бирюльки играют, либо вообще не существуют. Система взламывается регулярно, не смотря на постоянные заявления о ее неприступности и использовании в защите "новейших технологий". Но не следует забывать, что, во-первых, Пентагон всегда представлял интерес для хакеров: взломать систему — верх мастерства. А во-вторых, именно на этих атаках специалисты Пентагона в области защиты и создают новые алгоритмы блокирования информации от доступа извне. Понятно, что доступ к совсем уж засекреченным данным получить очень сложно. Но возможно.

Совсем недавно юный семнадцатилетний житель Австрии Маркус Хиршм — разнес в пух и прах защиту компьютера, на котором хранилась информация о расположении американских ядерных боеголовок. Атака была столь быстрой и стремительной, а методы, которыми пользовался для взлома юный хакер, столь необычными, что в Пентагоне никто ничего не понял. Но если разбираться в талантливых атаках в ФБР еще не научились, то преследовать по горячим следам умеват давно. В тот же день в Австрию была выслана группа следователей для отлова злоумышленника и выяснения, как тот проник в святая святых министерства обороны США. ■





БРАК ПО РАСЧЕТУ

Особенности сочетания пары антивирус-почтовый клиент

Учитесь на ошибках других
обновляйте антивирусные базы чаще

Подозвляющее большинство пользователей уже определилось с выбором того или иного почтового клиента и антивируса. В каждой из данных категорий наибольшей популярностью пользуются лишь две программы. Это Outlook от Microsoft и The Bat! от RITLABS среди почтовых клиентов и DrWeb от "Лаборатории Данилова" и "ДиалогНаука" и "Антивирус Касперского" от "Лаборатории Касперского" среди почтовых клиентов. Именно об интеграции этих программных продуктов друг с другом мы сегодня и поговорим.

Мотивы

Статистика показывает, что заражение вирусами и троянками чаще всего происходит через электронную почту. Например, последние эпидемии Интернет-червей получили свое широкое распространение именно через электронные письма, содержащие помимо простеньких текстовых сообщений еще и прикрепленный файл, являющийся "возбудителем инфекции".

Несоответственность в работе антивирусов и почтовых клиентов часто приводит к некорректным действиям со стороны этих утилит. Основные причины тому — различные форматы почтовых баз и особенности работы с временными файлами. Например, клиент The Bat!, получая письмо, сохраняет его как временный файл, а потом заносит в почтовую базу. Этот хитрый маневр приводит в замешательство DrWeb: антивирусный монитор сразу указывает на инфицированное письмо и часть зараженных временных файлов. Именно на часть, так как The Bat! продолжает создавать файлы далее. В результате после зачистки на вашем компьютере могут остаться зараженные объекты, а вы об этом не узнаете, пока не сделаете сканирование папки, предназначенной для хранения временных файлов Windows.

Антивирусные компании стараются исправлять ошибки, подобные описанной выше. Последние дистрибутивы "Антивируса Касперского" содержат модули для защиты наиболее популярных e-mail клиентов (в их число с некоторого времени вошел и The Bat!). А разработчики DrWeb недавно объявили о создании антивирусного плагина для The Bat!

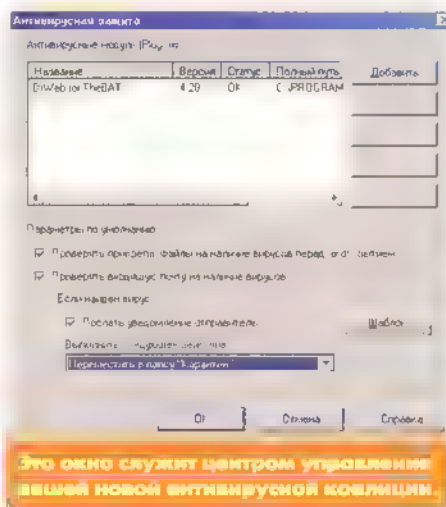
Оба плагина требуют интеграции с почтовым клиентом. Причем для каждой почтовой программы совмещение осуществляется по-разному (хотя бы из-за различий в интерфейсе) и таит в себе немало сложностей.

"Мышка" против вирусов

The Bat!, в отличие от MS Outlook, дружит и с DrWeb, и с "Антивирусом Касперского". Вначале разберемся, как с помощью "Мышки" приручить DrWeb. Для этого вам потребуется The Bat! версии 1.60, DrWeb версии не ниже 4.28 и антивирусный плагин DrWeb (его можно взять по адресу www.drweb.ru/regpatch-428a.zip занимает около 30 кб).

Установку плагина можно условно разделить на несколько этапов.

1. В меню The Bat! щелкните на "Свойства/Антивирусная защита". Перед вами откроется окно (внимание на рисунок).
2. Щелкните на кнопке "Добавить", выберите "Внешний модуль" и укажите путь к плагину.



(плагин состоит из единственного файла с расширением .bat). Далее укажите путь к уже установленному DrWeb. The Bat! сам предложит несколько путей по умолчанию.

3. Поставьте галочки в следующих чекбоксах: "Проверять прикрепленные файлы..." и "Проверять входящую почту...". Если у вас англоязычная версия The Bat!, то это первые два чекбокса сверху.
4. Что касается чекбокса "Послать уведомление отправителю", то тут сами решайте, хоти-

те ли вы этого самого отправителя уведомлять. Хотите — щелкните на кнопку "Шаблон" и создавайте "скелет" уведомления.

5. В самом низу окна находится выпадающий список, где вам предлагается несколько вариантов действия в случае обнаружения вируса. Рекомендуем остановить свой выбор на пункте "Переместить в папку карантин".

Но этом можно считать интеграцию завершенной. Теперь больше не будет ошибок обработки временных файлов, а также появится возможность проверки отточментов на вирус из контекстного меню The Bat!

В документации, прилагаемой к плагину, отсутствует информация, касающаяся его антивирусной базы, средств обновления и условий распространения. Чтобы выяснить эти и другие вопросы, мы обратились за помощью к разработчикам антивирусных программ семейства DrWeb: Сергею Юрьевичу Попову и Андрею Владимировичу Башаримову.

И: *Играция* [И]: Ваша компания недавно выпустила плагин для почтового клиента The Bat!. Не является ли это дублированием функций резидентного монитора DrWeb?

DrWeb: [DrWeb] Отчасти функции плагина и монитора дублируются. Но для корректной работы монитора с программой The Bat! (и большинством других почтовых клиентов) обычно требуется дополнительная настройка как самих этих программ, так и монитора. Для The Bat!, в частности, это хранение вложений в отдельной папке, а не в основной почтовой базе, и исключение папки с временными файлами The Bat! из проверки монитором. Плагин же работает непосредственно с The Bat! и не имеет этих проблем.

И: Почему именно для The Bat!, а не для MS Outlook или еще чего-нибудь?

DrWeb: The Bat! становится все более популярным почтовым клиентом. Люди просили — мы сделали.

И: В планы вашей компании входит выпуск таких же программ для других почтовых клиентов?

DrWeb: Конечно, будут предложены решения и для других почтовых клиентов, работа в этом направлении уже идет.

И: Каковы условия распространения плагина?

DrWeb: Этот вопрос пока окончательно не решен. На сегодняшний момент плагин распространяется свободно.

И: Нужны ли обновления "базы знаний" для плагина?

DrWeb: Обновления нужны, но сам плагин не умеет обновлять базы. Он использует компоненты из установленного пакета DrWeb, в том числе и антивирусные базы. Для их обновления следует пользоваться штатной утилитой из пакета DrWeb.

И: Есть ли какие-нибудь тонкости в настройке плагина для "Мышки", или все очень просто?

DrWeb: Единственное, что нужно сделать — это указать путь к установленному DrWeb. Плагин сам пытается его найти и предлагает варианты. Так что вроде бы несложно. Есть тонкий момент — из-за особенностей взаимодействия The Bat! и антивирусных плагинов не рекомендуется пользоваться опцией "лечить". Многие вирусы являются неизлечимыми, и в этом случае The Bat! просто оставляет их в папке "входящие". Лучше всего пользоваться опцией "переместить в карантин", тогда все зараженные письма гарантированно будут помещены в специальную папку.

И: Большое спасибо за ответы.

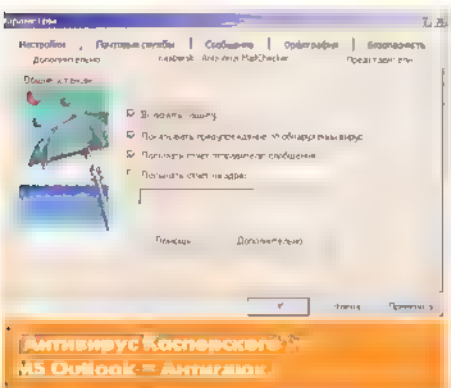
Настройка "Мышки" для работы с "Антивирусом Касперского" еще проще. Попав в окошко, изображенное на предыдущей картинке, щелкните на кнопке "Добавить" и выберите "Антивирус Касперского". Инсталляцию The Bat! продолжит самостоятельно. Настройка плагина осуществляется в этом же окне точно так же, как и для DrWeb.

Стоит отметить, что с установленными плагинами The Bat! грузится лишь на секунду дольше и в дальнейшем нигде не теряет скорости.

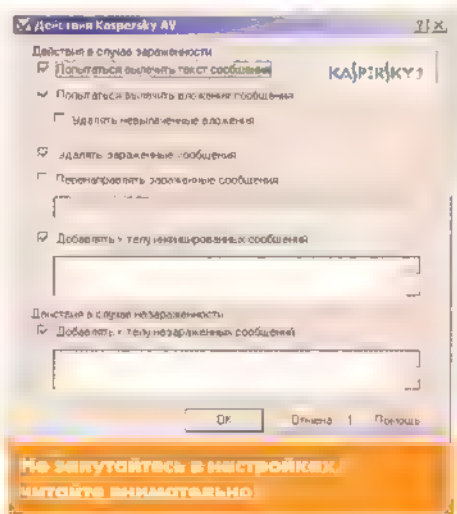
Бронированный Outlook

Данный почтовый клиент не отличается особой демократичностью — использовать DrWeb для защиты корреспонденции от посягательства вирусов вы не сможете. Наиболее предпочтительным вариантом становится "Антивирус Касперского", который благодаря модулю Mail Checker будет бдительно следить за входящим и исходящим трафиком писем.

Чтобы сконфигурировать Mail Checker, надо открыть программу MS Outlook и зайти в Сервис/Параметры/Kaspersky Anti-Virus Mail Checker. Перед вами появится окно, изображенное на картинке.



Настройки в большинстве своем аналогичны рассмотренным выше. Несколько новых возможностей появилось в пункте "Дополнительно".



Теперь вы сможете добавлять в свои исходящие письма строки такого характера: "Это письмо не содержит вирус. Проверено последней версией "Антивируса Касперского"". Текст сообщения нужно набрать самому.

Пока мы разбирались в многочисленных опциях антивирусного модуля, вопрос о его целесообразности сам собой разрешился. Действительно, зачем нужен Mail Checker, когда существует универсальный резидентный монитор? На выручку нам пришел создатель данного антивирусного пакета Евгений Касперский.

"Игромания" [И]: Евгений, как ваш антивирус защищает почту? И с какими клиентами он дружит?

Евгений Касперский [Е]: Сегодня мы даем три уровня защиты электронной почты: проверка мест хранения данных при помощи антивирусного сканера, проверка запускаемых вложенных файлов при помощи антивирусного монитора и проверка всех писем в момент их доставки или отправления при помощи встроенного фильтра. Фильтр поддерживает Outlook, Exchange Client, Outlook Express и The Bat!. Кроме того, "Антивирус Касперского" — единственный антивирус, который способен лечить базы данных Outlook Express.

И: Не является ли такая интеграция тротой системных ресурсов, так как резидентный монитор фактически обеспечивает безопасность сам по себе?

Е: В случае интеграции с почтовиком письмо проходит проверку на вирусы, как только оно доставляется на компьютер. Монитор же способен блокировать вирусы, только если пользователь попытается запустить зараженный вложенный файл. Например, один из последних Интернет-червей не дождался, пока пользователь откроет инфицированный файл, а, используя дыру в Outlook, запускал себя сам. Кроме того, объединение с почтовым клиентом предоставляет расширенные возможности по лечению электронной корреспонденции.

И: С какого времени ваш антивирус стал дружить с The Bat!?

Е: Мы объявили об интеграции с "Мышкой" в апреле этого года.

И: Какой дистрибутив "Антивируса Касперского" должен стоять на компьютере пользователя, чтобы интеграция с "Мышкой" прошла успешно?

Е: Для интеграции с The Bat! на компьютере должен быть установлен "Антивирус Касперского Personal Pro" или "Антивирус Касперского Business Optimal" для рабочих станций Windows.

И: Существует ли возможность проверять почту на вирусы прямо на сервере?

Е: Да, существуют антивирусы специально для почтовых шлюзов, например, Exchange Server, Lotus Notes или Sendmail. Но вы можете себе представить, насколько замедлится работа сети, если на этом уровне включить все "тяжелые" механизмы проверки на вирусы (например, эвристику, сканирование архивов и т.д.)? Именно для оптимизации работы сети необходимо дополнительно содержать фильтры электронной почты на рабочих местах, где как раз и использовать тяжелую артиллерию.

И: Спасибо за подробные ответы, Евгений.

Три заповеди

Собрав все полученные знания воедино, еще раз обратим внимание на следующие важные моменты.

1. Для интеграции "Антивируса Касперского" с The Bat! необходим дистрибутив Personal Pro (версии 4.0 и выше) или Business Optimal (версии 3.5.9.0 и выше). В связи с нестандартной обработкой временных файлов интеграция "Мышки" с антивирусом является обязательной (почти вынужденной).

2. Вам придется предусмотреть все варианты и выбрать логически законченный порядок действий. Если, например, в настройках The Bat! выбрать пункт "Лечить зараженные объекты", то неизвестно, как поведет себя программа в случае неудачной попытки излечения. Поговаривают же на авось не следует, так как утилита почти наверняка оставит инфицированный объект в покое. Ведь все требования, выставленные через настройки, программа удовлетворила. Старайтесь выбирать либо "Удалить зараженный объект", либо "Поместить в карантин". Это касается не только The Bat!, но и Outlook. Почтовому клиенту от Microsoft, в отличие от "Мышки", при этом надо будет указать папку для карантина (The Bat! создаст ее сам).

3. Обновляйте антивирусные базы хотя бы раз в две недели (DrWeb пытается это делать раз в день, а "Антивирус Касперского" — раз в две недели). Как бы банально это ни звучало, но именно частое обновление "Базы Знаний" является залогом успеха в борьбе с любой вирусной эпидемией.

Помните: любой антивирус со старой базой является грудой хлама, зря тратящей системные ресурсы. В момент опасности защита, построенная на такой программе, рухнет, как картонный домик. Тогда вы будете жалеть, что не последовали нашему последнему совету.

Соблюдайте эти правила, и ваш компьютер будет всегда здоровым, а ваш сон — спокойным. ■

Виртуальный Pick-Up

ТЕХНИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПОДМЕТИЛИ АНГЛИЧАНЕ — ИСКУССТВО КЛЕИТЬСЯ

Пикап (от англ. Pick-Up — "клеиться", "снимать девушку") — способ знакомиться с представителями противоположного пола в общественных местах. Как верно подметили англичане — искусство клеиться.

Практика пикапа насчитывает не одну сотню лет. Еще в каменном веке какой-нибудь увалень литеконтроп подмигивал прекрасной кроманьонке, когда та проходила мимо с копьём наперевес. Ахилл наверняка строил глазки прекрасной Пенфесилии, когда та крушила греков под стенами Трои. Ланселот целнул что-то на ушко Гвиневере, и вот уже распалось братство рыцарей Круглого Стола.

Но это все в реальной жизни. Виртуальный же пикап существует всего несколько лет. Лишь пять-шесть лет назад начали активно развиваться сайты для знакомства через Сеть за рубежом. И совсем уж недавно — четыре-пять лет как — подобная практика появилась в зоне Рунета. Многие, чья жизнь тесно связана с компьютером, желают познакомиться либо в чате, либо через анкету. И если большинство чатов соответствующей направленности быстро вырождаются в нечто сомнительное с точки зрения перспектив реального знакомства, то сайты, на которых можно прочесть анкеты "прекрасных незнакомок" и "принцев на белом коне", продолжают работать, что называется, по специальности.

У всякого, кто решил испытать себя на стезе виртуального знакомства, сразу же появляется множество вопросов. Найти ответы на них можно либо путем проб и ошибок, либо. Либо спросив совета у человека, постоянно практикующего виртуальный пикап.

Технические аспекты размещения анкеты всегда можно узнать, зайдя на сайт знакомств. Правила для разных порталов различаются, но незначительно. Но ни на одном из порталов вы не найдете дельных советов, как написать анкету так, чтобы после ее размещения на ваш ящик посыпались письма от многочисленных "единственных и неповторимых". А как самому написать письмо на анкету так, чтобы ответили, а не удалили послание сразу же по факту получения?

За советом мы обратились к человеку, который вот уже три года постоянно знакомится через Интернет. Иногда просто для переписки, иногда для встречи в реальной жизни. Надеемся, что после прочтения интервью с Александром Макаровым ваш первый опыт виртуального знакомства окажется успешным. И вы не будете неделю ждать письма от НЕЕ, не понимая, почему же нет столь желанного ответа.

Алексей Макаренко
(MakarenkOFF@igromania.ru)
Иллюстрации — Alexey Mc'ArenkOFF



Вопросы от лица "Игромании" задавал Алексей Макаренко, отвечал — Александр Макаров

"Игромания" [И]: Для чего ты постоянно знакомишься через Сеть? Для чего это вообще может быть нужно?

Александр Макаров [А]: Сегодня, когда все развитые страны погружаются в "Глобальную Паутину", для многих общение через Сеть заменило обычную переписку. Под обычной я подразумеваю, когда пишешь на бумажке, бумажку — в конвертик, на конвертике — индекс, и все это — в почтовый ящик. Хотя "обычной" уже в пору называть как раз переписку через e-mail. Не удивлюсь, если лет через десять "бумажная" почта будет нужна, только чтобы доставлять посылки и ценные бандероли. Письма все будут посылать через Сеть.

Уже сформировалась своя собственная культура общения через "мыло". Раньше многие с замиранием сердца открывали свой почтовый ящик в ожидании письма от друга/подруги/любимого/любимой из другого города/страны/соседнего подъезда. Сейчас с тем же замиранием нажимают на кнопку "Получить почту" в "Бате". Деловая переписка, общение по интересам, виртуальные романы. Теперь это часть нашей жизни. И это здорово. Ведь значительно больше народу теперь может общаться друг с другом. Раньше всегда можно было отмазаться перед совестью — конверты кончились — и не написать ответ другу из Владивостока. Теперь сложнее. Почтовый клиент-то у всех установлен, даже в поставку "Окошек" входит. Так просто не откреститься :)

А если говорить за себя. Я в основном использую Интернет, чтобы познакомиться и назначить реальную встречу. В Сети подготавливаю плацдармы для развития дальнейших отношений, а затем приступаю, так сказать, к испытанию в боевых условиях. Будущих друзей — в прямом и переносном смысле этого слова — ищу на сайтах знакомств. Чаты для этого мало подходят. Там совсем другой контингент вертится. Им нужно не познакомиться в реальности, а языком почесать. Причем "чесание" обычно идет весьма однонаправленное. От глаз к пупку.

Длинные переписки, правда, тоже веду. Но только если нет возможности встретиться. Спился я, например, с девушкой, очень понравилось нам письмами друг с другом перекидываться. И тут выясняется, что леди из Минска или из Калининграда. Были такие случаи. Так что ж теперь — не общаться с человеком только потому, что нас разделяют какие-то несчастные сотни километров?

Не подумай, что виртуальный пикап — это спорт! Спорт, конечно, ;), но с благими целями. Через Интернет я нашел много классных людей. Красивых не только внешне, но и внутренне, умных и понимающих. Это отмазка, чтобы не ревели, что я там — в Сети — развратом каким занимаюсь. Детям до шестнадцати — вход свободный. Впрочем, нет, как раз та, кому до шестнадцати, в Интернете обычно ТАКОЕ творят.

[И]: Когда ты в первый раз "закадрил" девушку через Интернет, и как вообще появилась такая мысль? Неужели не хватало знакомых в реальной жизни?

[А]: Мне тогда лет двенадцать было. Бурлящие в крови гормоны, неумная жажда действия.

При этом — уверенность в себе. В способности перевернуть мир с ног на голову.

Но желание — это одно, а возможность — понятно. Учеба в одном из самых «напряжных» ВУЗов столицы. Параллельное вкалывание на двух работах, увлечение компьютером, который тоже немало времени занимал. Плюс секция по скалолазанию, плюс, плюс, плюс. Достойные кандидатуры на «педи моей мечты» в близком кругу общения как-то повывелись. А возможности искать, что называется, в отрыве от производства, не было. Ходить по клубам я как тогда не любил, так и сейчас туда не хожу. Пикапить на улице — вариант, но вероятность попасть на «человека своей мечты» невелика. А времени уходит довольно много. Да и не фанат я такого рода знакомств. Уличный пикап нужно любить, чтобы постоянно им заниматься. Стесняться я не стесняюсь, но не мое — и все тут.

Тут как раз работа с постоянным доступом к Сети появилась. Взял и разместил анкету на сайте знакомств. Пришло несколько ответов. Пара фотографий в аттачах. Посмотрел я на эти фотки — не в обиду запечатленным на них будет сказано — и решил, что лучше я сам свою судьбу поищу, по сайтам знакомств побегую. И начал бегать. Только через пару месяцев я, как ты называешь, «закадрил» — начал встречаться в реальной жизни с девушкой, с которой познакомился через Интернет.

Тогда я был еще «зелен», не знал основных правил знакомства в Сети. Сейчас на свои тогдашние послания смотрю — самому смешно делается, какой я был наивный и глупый. Надеялся, что на ТАКОЕ кто-то клюнет. На такое разве что от безысходности клюнуть можно. А я-то хотел найти самодосточного человека. Чтобы и вместе нам было интересно, но и порознь не скучали. Меня не устроивала какая-то там «половинка», которую надо сначала полжизни разыскивать, а оставшиеся полжизни расклебывать то, что нашел.

[И]: Что проще: написать анкету, разместить ее на сайте знакомств и ждать, пока «твое счастье» тебя найдет, или вести поиск самостоятельно?

[А]: Можно отговориться, сказать, что каждому свое. На самом деле, когда еще не умеешь составлять «правильные» анкеты, на которые будут писать письма нужные тебе люди или хотя бы вообще будут писать, проще искать самому. Да, перелопатишь десятки страничек, прежде чем отыщешь что-то подходящее. Угрохаешь уйму времени на «письмо счастья» (я так первое послание «в никуда любимой» называю). Но это лучше, чем день за днем про-

верять пустой ящик. Или читать письма от людей, с которыми тебе совсем не хочется ни встречаться, ни переписываться.

А вот когда с «правильной» анкетой все пучком, то тут можно и расслабиться. Просматривать то пришедшую корреспонденцию значительно проще, чем рыскать по сайтам в поисках «мечты». Тут действует закон о зависимости количества похлебки от количества усилий, прикладываемых к ее приготовлению. Либо сначала работавш над созданием качественной анкеты, а потом посасываешь «джин-тоник», развалившись в кресле у монитора. Либо понемногу трудишься постоянно. Верно — но все сто.

[И]: Интересно, ты упомянул про «правильные» анкеты. А какими правилами стоит руководствоваться, когда пишешь анкету «на себя любимого»? При этом хотелось бы, чтобы и люди писали те, с кем тебе в дальнейшем будет интересно общаться, и фотки сразу присылали.

[А]: Как таковых правил, конечно, нет. Есть общие принципы написания «доноса» всем на себя. И есть то, о чем всегда лучше умолчать. Давай обо всем по порядку. Основной принцип — это необходимость писать всю анкету с нуля. От и до. Никакого заполнения уже готовых форм. Даже если ты туда вписываешь самые оригинальные ответы. Форма — отпугивает. Заставляет задуматься, не тупица ли ты, если сам о себе написать не можешь.

Практика показывает, что многие просто пропускают анкеты, заполненные по форме. А учитывая, что таких анкет — 99 процентов. Делайте выводы. Девушка еще может себе позволить просто дать «правильные ответы на неправильные вопросы». В качестве сыра в

мышеловке положить рядом фотку Шэрон Стоун, на которую якобы сильно похожа, и на этом успокоиться. У парней такой фокус не прокатит.

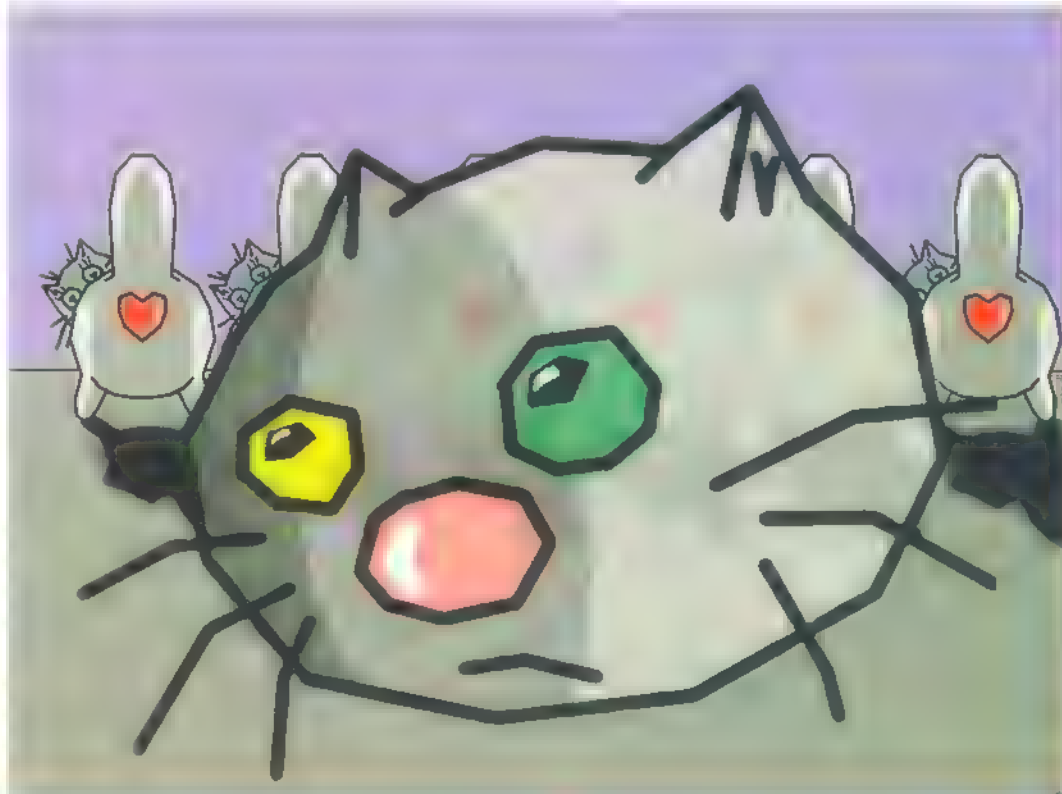
Это все верно только в том случае, если познакомиться хочется с человеком умным, приятным в общении, способным поддержать разговор. Если хочется завести «пятиминутку» с дочкой бабы Зины с рынка — про это правило можно забыть. Вот только не ходят дочки баб Зин на сайты для знакомств. Или ходят, но очень редко.

Довай предположим, что читатели «Мании» все-таки люди умные, интеллигентные и хотят найти соответствующую пару по переписке или для реальных встреч. Тогда, прибегнув к принципу номер один, следует вспомнить про принцип номер два. Прямо как в армии.

В анкете надо стараться избегать прямого разговора о себе любимом. Но в то же время дать исчерпывающую информацию о том, кого бы хотел найти. Поэтому на надо начинать анкету со слов «Я Вася, мне 17 лет, я из Владивостока, потому что я метр с кепкой ростом». Если хотите написать так, то не проще ли заполнить анкету и на этом остановиться?

[И]: Ну вряд ли кто-то захочет останавливаться на этом.

[А]: Многие останавливаются. Я считаю, что если фантазия дает сбой или есть сомнения в собственных талантах, то лучше писать от третьего лица. Так можно избежать вредных крайностей. Не будет желания рассказать, какой ты крутой и выдающийся, — это всех раздражает, — но и поплакаться в жилетку не удастся. Сам заметишь, что куда-то не в ту степь пошел мемуары заворачивать.



Чуть не забыл. Когда пользуешься принципом номер два, нужно стремительно активировать принцип номер три. Согласно ему, нельзя удаляться от темы разговора дальше полета стрелы среднестатистического индейца. О погоде в Коктебеле и опасности сибирской язвы для здоровья цивилизации можно будет поговорить после того, как контакт будет налажен. В анкете же лучше всего осветить вопрос, что ты хочешь найти в человеке "по ту сторону почтового ящика".

Многие считают, что лучше описывать себя. Я с этим не согласен. Когда о себе пишешь, всегда для "читателя" отстраненно получается. Даже если ты тот, кого ОНА ищет, всегда есть возможность не угадать с описанием. Рассказать о том, что для нее важно. Поэтому о себе — коротко и талантливо. А основную часть анкеты посвящаем тому, какой должна быть ОНА. В общих чертах. Чтобы любя, хотя бы чуть-чуть близкая тебе по душевным и внешним качествам, могла узнать в твоих описаниях себя.

Я еще долго так могу такие общие советы давать. За несколько лет практики знаний много накопилось. Но основные моменты я осветил. Поэтому давай на этом остановимся. А то читатели вместо того, чтобы бежать знакомиться через Интернет, погрязнут в тонкостях графоманского искусства. Тогда вспомнят добрым словом и меня, и тебя, пропустившего такую статью в печать. Если будет интересно, пускай письма пишут, а ты меня растрашешь на "поподробнее".

[И]: Договорились. Поподробнее потом, если читатели захотят. А пока вот на какой вопрос ответь. Если на пути к чистому и светлomu чувству ты избрал активный путь — просмотр чужих анкет, на что стоит обращать внимание в первую очередь?

[А]: Если не вспоминать о красоте стиля, которым, увы, не все владеют... Забыть об отказе от заранее заготовленных форм. Тогда я бы на две вещи внимание обращал. На неординарность описания себя любимого. Даже если анкета хривовата написана. Все равно человек способен мыслить нестандартно, значит, ум — живой, значит, общаться будет интересно. Особенно если дальнейшая цель — только переписка. Еще важно, чтобы в анкете акцента на своей персоне не было. Когда эгоизм так и прет, то переписываться с человеком неинтересно.

Вот скажи, тебе приятно с кем-нибудь разговаривать только о нем? Вот и мне нет. И мало кому интересно. Что при реальной встрече, что в письмах. Одно дело — нормальная самооценка, и другое — "все — мое, все внимание — на меня, я — пуп Земли".

Еще один маленький совет. На многих сайтах знакомств есть такой пункт — "Девиз" или "Лозунг". Можно написать пару предложений, которые будут "гордо" красоваться под фоткой. Так вот, практика показывает, что наиболее ин-

тересные анкеты скрываются за фотками, под которыми нет никаких лозунгов.

И всегда смотрите на фотографию. Писать человеку, внешне вам не симпатичному, точно не стоит. Но и не забывайте, что в жизни человек может выглядеть совсем не так, как на карточке. Опять же, особенность субъективной оценки фото со своим изображением. Вполне симпатичные люди иногда прикрепляют к анкетам ТАКОЙ визуальный ряд...

[И]: Хорошо. Вот анкета той самой единственной как ты, ноивный, в данный момент полагаешь найдена. Что делать? Каким должно быть первое послание в неизвестность, чтобы оттуда пришел ответ? Как написать так, чтобы письма не просмотрели беглым взглядом и не нажали на Delete?

[А]: Писать первое письмо по анкете всегда нужно кратко. Основная ошибка — желание "вклепить" в первое послание всю информацию о себе. Блеснуть, так сказать блеснуть ведь и голым задом можно. Я, когда начинал, тоже сверкал. Потом отучился.

Письмо должно быть кратким, не содержащим лишней информации об авторе. Нечего с ходу лезть на рожон и переводить разговор на себя. Поговори о НЕЙ. Спроси ее, не увлекается ли она тем-то и тем-то. Автоматически получится, что ты и о себе рассказываешь. Зачем спрашивать, если сам не увлекаешься? Важно не переборщить. Идеальный вариант — коротенькое послание. Такое, чтобы зацепило. Чтобы она (он) заинтересовалась. Сама начала задавать вопросы. Ну а как только пойдут вопросы, тут уж не зевай, отвечай интересно, спрашивай.

Главное, никогда не забывать, что больше всего люди — и в особенности девушки — любят говорить о себе. Но в прикрытой форме. Вот и действуй. Прочитал в анкете, что ей Финчер нравится — задай пару вопросов о "Бойцовском клубе". Ей будет приятно ответить, а у тебя в копилку — ее приятная эмоция. И связана эта "приятность" с тобой.

Впрочем, это уже разглагольствования о теории общения пошли. Книжки умные почитайте, там все описано. Что в реальном разговоре собеседнику интересно, а том и в письме с удовольствием прочтает. Опять же, пишите в "Манию", в следующей статье расскажу.

А пока для примера давай зайдём на theart, ты найдешь анкету тебе симпатичную, а я напишу то самое "письмо счастья" так, чтобы ответ пришел. Проведем полевое испытание.)

[И]: Давай! (За десять минут я нашел понравившуюся мне анкету — заполненную по форме, но очень оригинально, фотография — очень симпатичной девушки лет двадцати, e-mail — прилагается.)

[А]: Ну вот — смотри. Леди явно с романтическим уклоном. Видишь, сколько по тексту

упоминаний о красивых местах, где она хочет побывать. Море любит не Черное, а Белое, цветы — не розы, а полевые. В литературе предпочитает Саган, а в кино — мелодрамы и комедии. Несколько оригинальных стилистических оборотов у нее по тексту есть. Со словами любит поиграть, хотя и не очень умело это делает. Мы тоже — не спецы, так что споемся.)

Вот, в самом начале — зацепка, мисс себя с воробушком ассоциирует. На этом наше "письмо счастья" и построим. Еще один интересный момент — в графе "Хочу найти" она указала, что вредные привычки у партнера не исключаются. За это тоже зацепимся. Вот только никак не понять, любит ли сударыня прогулки под открытым небом, как я, или предпочитает по клубам шастать. Заодно и выясним, помнишь, что я про вопросы о личности говорил?

[И]: (Соша открывает The Ball и в течение трех-четырех минут "клавишует" письмо). Ну и что у тебя получилось?

[А]: Во-первых, искренне извиняюсь перед получателем за то, что ей пришлось побыть подопытным кроликом. Если переписка продолжится, я ей все объясню. А во-вторых, смотри, что вышло.

"Мурлык, нежный воробушек, от пушистого и четыре мясца как не мартовского кота с избытком вредных и полным отсутствием полезных привычек. Если юный птах не боится стремительных полетов над вечерней столицей и не опасается топтать нежные лапки в чаяниях вписаться в виражи тоганских переулков, то вот ему — воробушку — моя пушистая лапка.

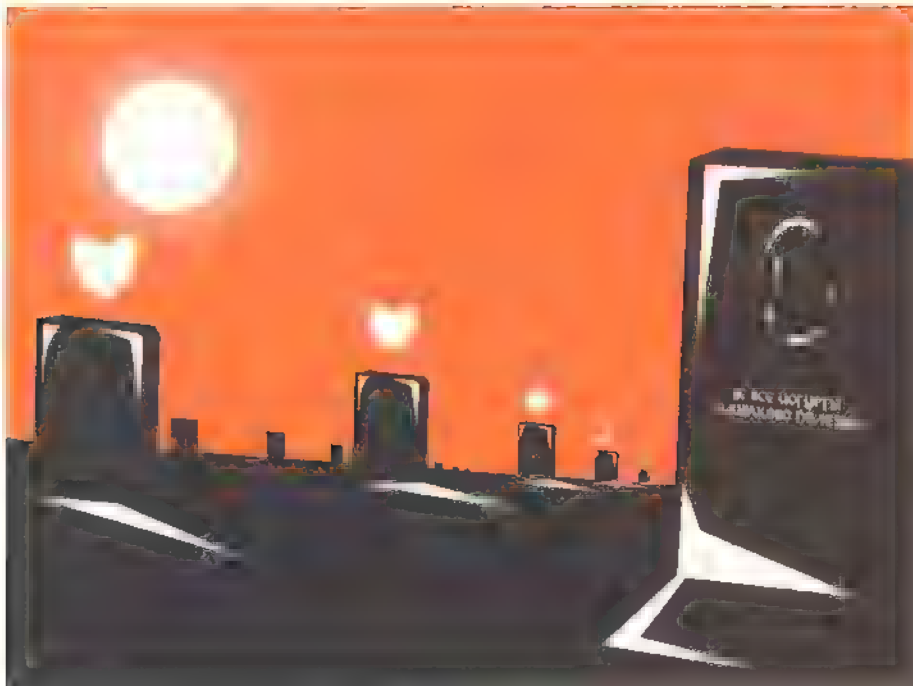
Впрочем, если трепыханию крыльшками под открытым небом юная пернатость предпочитает зоточение в недрах клубов/бильярдных, то наша пушистость попала не по адресу.

Видергиваю перышко из хвоста на память. Ваш на протяжении прочтения всего письма, Сашка."

Вот и все. Ничего сверх, как видишь, нет, никаких изысков. Очень простенькое послание. На другую анкету написал бы совершенно иначе. Но тут должно сработать такое. Давай подождём до завтра, посмотрим, придет ли ответ. А пока "дави на кнопку, Малыш", задавай вопросы дальше.)

[И]: Договорились, давай! Стоит ли посылать фотографию с первым посланием ЕЙ? Или лучше повременить со столь быстрым выставлением себя на виртуальный подиум?

[А]: Хе-хе, как тебе сказать. Если в анкете сказано, что на "письма без фото не отвечу", то либо леди не так умна, как хотелось бы, либо ответит и на письма без фото. Если письма эти написаны "правильно". Я в первом письме фото никогда не посылаю. Не понравится ей, чего доброго, ракурс, с которого я изображен, а других представлений обо мне у нее пока нет. Луч-



ше сначала добиться взаимопонимания, того, что принято называть виртуальной дружбой, а уж потом слать фото. Визуальный ряд логично дополнит представление о тебе. А присланным в первом же письме фото дополнить еще нечего. Будут встречать, как снято. Я встречал людей, которые на фото выглядят совсем не похоже на себя в жизни. Плюс вспомни, что я говорил о субъективной оценке фотографий.

[И]: Хорошо. Какую фотографию лучше разместить в анкете, а какую лучше посылать по почте потенциальной леди своей мечты?

[А]: Наконец то вопрос, на который можно ответить кратко. Спасибо! В анкете лучше разместить нестандартную фотку. Таковую, чтобы "цепляла", но чтобы самого тебя на ней не было целиком видно. Особенно лица. Оставьте место для фантазии. У каждого человека свое представление об идеале. Вот только не факт, что мы хотели бы встретить этот идеал в жизни. Но виртуальных "партнеров" мы пытаемся мерить именно мерками этого самого внутреннего идеала. Вместо того, чтобы пытаться подогнать идеал под конкретного человека. Ведь именно так приходится поступать в реальной жизни. Так что — закрыли пол-лица шляпой/кепкой/фатой/чадрой, взяли в руки гранатомет для оригинальности и бегом к фотографу, если цифровика нет.

Что касается почты, то если виртуальные отношения уже состоялись, можно и обычную фотку-портрет выслать. Типа, чего уж теперь.]

[И]: Часто бывает ситуация переписываешься с кем-нибудь. И она/он тебе нравится. Десять писем, двадцать. А потом переписка сама на нет сходит. Как этого избежать?

[А]: Да просто голову на плечах иметь. Если переписка изначально была рассчитана на то, чтобы потом с человеком встретиться в реале,

так и надо встречаться. А не тянуть кота за причинное место. Я никогда больше пяти писем не пишу, если настроен встретиться.

Другое дело, если все ради переписки и затевалось. Тогда разнообразьте темы, находите новые предметы обсуждений, начните, наконец, пересказывать друг другу пережитое за день. Если не помогает, то забейте и найдите себе кого-нибудь, с кем переписка не загнется так быстро. И не привязывайтесь к "партнеру по переписке". Помните, что в жизни это может оказаться маленький сморщенный гад.

[И]: Раз уж ты сам заговорил о "годах по переписке", вот тебе вопрос. Часто ли под маской "юных прекрасных созданий" или "прекрасных принцев на белом слоне" скрываются подростки-извращенцы? В твоей практике были подобные случаи?

[А]: Сам никогда не встречал. Или наше с ними — "годами" — общение заканчивалось на стадии двух-трех писем. И я не узнал об их истинной сущности. Все, с кем встречался в реале, оказывались именно теми, за кого себя выдавали — милыми, приятными в общении девушками.

Правда, сам я однажды, случайно наткнувшись на сайте знакомств на анкету своего приятеля. Даже не знал, что он ее туда подвесил. Ну и не удержался... Написал ему "достойный" ответ от лица прекрасной незнакомки. Фотку из первой попавшейся женской анкеты взял. Неделю мы переписывались, потом он меня на свиданку пригласил. Ну, я что? Я пошел. Когда приятель просек, что я не случайно у того же фонтана оказался, он минут пять меня вокруг этого фонтана гонял. веником из роз, которые мне же и принес. Мстил. Но ничего, обошлось, по-прежнему в хороших отношениях. Жду вот, когда он меня таким же образом подкузьмит.]

[И]: Поднимая тему реальной встречи после

напряженной переписки. Допустим, виртуальная преграда, разделяющая вас, сломлена, и ОНА согласна на первое свидание. И как же тут поступить, как не удорить в грязь лицом?

[А]: Леш, довай сразу эту тему и опустим, не подняв. Проблема реального общения — это совсем другой разговор. На мой взгляд, он выходит за рамки компьютерного журнала, и уж точно за рамки этой статьи. Книг по теории реального общения написано немало. Так что к ним всех интересующихся вопросом и отошлем. Я ведь скорее любитель и практик, чем следист и теоретик.

Своя голова на плечах должна быть. Не выглядеть идиотом на первом свидании может себе позволить любой. Парень или девушка неважно. Ребятам, возможно, поможет знание, что дамы при первой встрече обычно комплексуют не меньше вашего. А юные леди пускай внутренне укрепятся пониманием, что парней много. Что кроме "этого рыжего балбеса с тупым взглядом, за которого все письма писал старший брат" есть еще немало молодых людей, у которых нет старших братьев.]

[И]: Спасибо тебе за интересные ответы. Надеюсь, что этот разговор о виртуальном общении у нас с тобой не последний.

[А]: Спасибо за интересные вопросы. Ты эта, заходи, если что" (с)

• • •

Питекантропы глазки кроманьонкам строили, Ахилл Пенфесилии подмигивал, Ланселот — и тот Гвиневру совращал прямо на виду у Артура и Пендрагона. А мы чем хуже?! Самое время заточить виртуальные перья, найти на сайте знакомств ту самую неповторимую и написать свое первое "письмо счастья". С нынешними знаниями должно получиться. А если не получится, то — как сказал мне уже после интервью Саша Макаров. "Главное — научиться не расстраиваться, когда знакомство не клеится. Это у всех бывает. И у пикапчиков в реальной жизни, и у пикапчиков виртуальных. Особенно поначалу. Главное — ко всему относиться философски и с оптимизмом. Упало яблоко на голову — умнее буду. Поскользнулся на банановой шкурке — вестибулярный аппарат потренировал. Кошка черную дорожку перебежала — ай, какое милое животное. В интервью я про это не сказал, потому что поначалу все равно расстраиваются. А потом сами соображают, что делать этого не нужно".

Так что не вздумайте расстраиваться — пишите. Тренируйтесь. И удача вам обязательно улыбнется.

P.S. Если статья вам понравилась, то пишите отзывы на MakarenkOFF@igromania.ru. Наберется достаточно отзывов — в ближайших номерах "Мани" мы возобновим разговор о теории и практике виртуальных знакомств. ■

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

www.mses.com

Хорошая новость для тех, кто мечтает встретиться с марсианами или хотя бы посмотреть на место их обитания воочию. Вам не придется платить 20 миллионов долларов (как это сделал Деннис Тито), чтобы увидеть Марс. Понадобится только ввести в окне вашего браузера адрес странички, на которой выложена самая подробная карта красной планеты, сделанная на основе последних снимков космической станции Mars Global Surveyor (MGS). На сайте находятся три карты. Первая — общая, разделенная на 30 фрагментов, вторая — разрешением в шесть километров на пиксель, третья — разрешением в



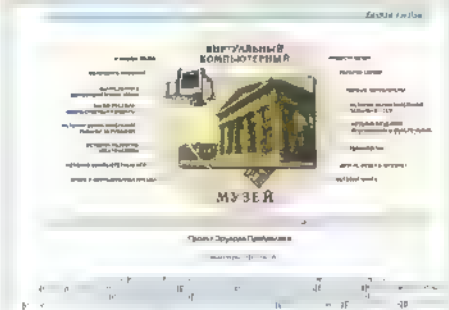
один километр на пиксель. Два последние посмотреть целиком невозможно — только по фрагментам. Разработчики общаются, что в течение этого года коллекция сайта пополнится новыми фотографиями поверхности Марса

<http://web.archive.org>

Открылась первая "Ленинка" Интернета. Крупнейший в мире архив, вместивший в себя около десятка миллиардов (!) веб-страниц. Вы просто вводите адрес, который вас интересует, и архив предоставит все, что имеет. Проект получился не без изъянов: некоторые сервера (особенно русскоязычные) сохранены не полностью либо с ошибками, но в целом уровень предоставления информации довольно высок и заслуживает всяческих похвал. Конечно, многим может показаться, что этот проект не имеет особого смысла и с точки зрения исторической ценности близок к экспонированию коллекции пивных пробок. Однако этот взгляд на мир, вне всяких сомнений, в высшей степени ошибочен. Просто представьте себе, с каким наслаждением начинающий дизайнер сможет в ответ на критическое замечание ткнуть Теме Лебедеву в его собственную работу, сделанную давным-давно, на заре Рунета.

www.computer-museum.ru

Для тех, кому не безразличны компьютеры как явление, столь прочно въевшееся в нашу жизнь, что даже и не вспомнить время, когда их вовсе не было, хочу предложить сайт "Музей



компьютеров". Очень приятный ресурс. Можно увидеть фотографии старых компьютеров, почитать об их истории, технических данных. Только не смейтесь над убожеством представленных там аппаратов. Уверю вас, что машины, на которых мы сейчас играем в самые продвинутые игры и считаем верхом совершенства, буквально через пять-десять лет будут выглядеть ненамного лучше и уйдут на заслуженную пенсию. А их фотографии будут красоваться на этом сайте.

<http://moonshine.boom.ru>



Ресурс носит название "Все о самогоне". Несмотря на свое колючее название, сам сайт сделан весьма прилично. Здесь можно найти историю самогона, также узнать рецепты приготовления этого напитка и технологию производства. И, конечно же, целый раздел сайта посвящен оборудованию для самогонварения. Не удивлюсь, что его посетил сам Остап и Бендер перед своей исторической встречей с американскими туристами. Заглянув на этот сайт, вы начнете гордиться своей родиной, которая, кроме ракет, умеет делать еще что-то стоящее — самогон, традиционный русский крепкий напиток. Оригинальность и разнообразие рецептов, широкий диапазон вкусовых качеств готового самогона выгодно отличает его от зарубежных "собратей" шотландского и американского виски, английского бренди, грузинской чачи и японского саке.

<http://dds.spb.ru/magic/princ>

На этом сайте можно посмотреть замечательную сказку про маленького принца Антуана де Сент-Экзюпери, сделанную на флеше. Хоро-

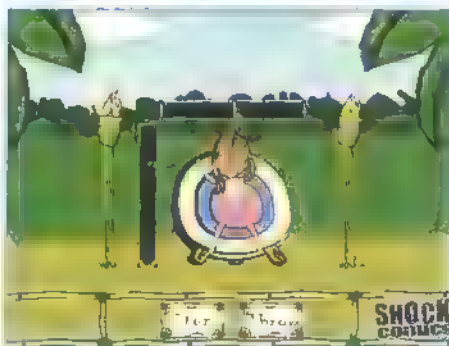
шая идея и хорошее исполнение. По мнению отдельных представителей эстетствующей братии, гораздо лучше "Маяки".

www.chat.ru/~mygadget
и www.toon.eu.org

Знаете ли вы, что в Российском Интернете существует сообщество CDRR? То есть люди, которые объединились по интересу к мультисериалу Chip and Dale Rescue Rangers. Да-да, именно те самые Чип и Дейл. На главном не в этом, а в том, что все эти люди считают маленькую мышку по имени Gadget (Гачечко) самым прекрасным существом во вселенной. На сайте можно найти как скриншоты из мультфильмов, так и рисунки, сделанные фанатами. Кроме того, можете пройти тест на геджизм. И, конечно, ознакомиться с подробнейшей биографией Гайки.



<http://gameflash.narod.ru/>



Стольких игр на флеше я не видел давно. Тут и гонки, и бильярд, и русская рулетка. Каждая игрушка снабжена описанием на русском и скриншотом. Все игры достаточно компактные. Особенно рекомендую поиграть в "Бритни Спирс". Хорошо успокаивает, знаете ли.

<http://termin.narod.ru>

Вам наверняка приходилось, путешествуя по Интернету, видеть надписи типа "403 Forbidden/Access Denied" и в другие том же духе. Не пугайтесь сразу и не начинайте форматировать свой винчестер. Это не ваш браузер сбесился, а всего-навсего произошла ошибка доступа. Да, ошибки в Интернете происходят достаточно часто и могут расстроить любого. Чаще всего это связано с серверами, к которым вы пробуете обратиться, а не с вашим компьютером.

На данном сайте приводится список сообщений Интернета и их значения. Правда, как показывает опыт, в большинстве случаев единственная вещь, которую вы можете сделать, — это попытаться связаться с сервером еще раз. Кроме того, проект содержит толковый словарь терминов по вычислительной технике и сети Интернет, который составлен по официальным документам (RFC) и информации поисковых машин. Здесь дается объяснение терминов программного и аппаратного обеспечения компьютеров и терминов компьютерных сетей. Также на сайте можно посмотреть, что же все-таки обозначают всевозможные коды доменов Сети. Например, то, что домен "ru" принадлежит России, — это мы знаем все. Но ведь есть и более экзотические названия.

http://games.wpm.ru/elgames/games/nu_pogodi.html



Наверное, многие помнят советскую игрушку "Ну, погоди!", которая стала своеобразным советским хитом. Где еще волк с корзиной носится и ловит яйца, которые стремятся упасть на пол и разбиться. Теперь народные умельцы воплотили эту игру на флеше. Советую посетить ссылочку — и полчаса удовольствия обеспечены.

<http://rusfaq.ru>

У вас есть вопросы по программированию или железу? А может, у вашей ненаглядной Windows очередные глюки, и вы не знаете, как их исправить? Или есть юридический вопрос? На сайте расположилась система экспертной помощи. Просто задаете свой вопрос, а на него ответят эксперты. Я стал постоянным посетителем сайта. И вам рекомендую.

<http://achtungpanzer.bos.ru>



Этот сайт посвящен теме создания, развития и боевого использования германских танков и бронемашин. Сайт также затрагивает бронетехнику союзников Германии, а также трофейные машины, поставленные на службу Панцераффе. Здесь находятся полнейшие описания различных видов танков. Но и этим содержание

сайта не исчерпывается. Есть даже описания танковых симуляторов, соответствующие обоим для рабочего стола, скринсейверы и даже песни немецких танкистов в формате mp3. А про библиотеку фотографий можно рассказывать очень и очень долго. Поэтому просто ограничусь словами, что она богатейшая. В общем, очень грамотно и добротно сделанный сайт. Обновления происходят минимум раз в неделю, при этом существует возможность проголосовать за размещение того или иного материала, есть неплохой форум и даже чат.

<http://armor.kiev.ua>

Материалы по бронетехнике. Здесь можно найти описания танков и времен первой мировой войны, и наших дней. На сайте множество интересных статей и книг. Есть инструкция по борьбе с немецкими танками и памятка по правильной эвакуации из машин, написанная в годы войны. Исключительно интересный ресурс. Имеются ссылки на другие военно-исторические ресурсы.

<http://marry.gent.ru>

"Давайте их ложением" — так называется новый ресурс в Сети. Система очень простая. На сайте вам предлагается составить пару из двух кандидатов, представленных на сайте, или предложить своих. Полученная пара объявляется мужем и женой. Самые популярные пары попадают на первую страничку и красуются там, пока не появится более популярная супружеская чета. Кандидатом, в принципе, может быть любой — политик, артист, спортсмен, животное, герой кинофильма и даже ваш заклятый сосед Вася. Вот, например, Деда женили на пришельце Альфе. А Гарри Поттера — на Гермионе Грейнджер.

www.dedmoroz.ru



Вести Деда Мороза. Новогодние истории. Почта Деда Мороза. Праздничные приготовления. Новогодние услуги. Путешествия.

Приглашаю зайти в виртуальную резиденцию Деда Мороза и его внучки. Там вы можете почитать кучу новогодних рецептов. Посмеяться над интересными новогодними историями. А также запастись новогодним софтом. Заглянув в почту Деда Мороза, вы сможете сбросить ему письмо на мейл (вот такие нынче современные

деды пошли) и получить от него ответ, так что дерзайте!

www.neverwinter.ru



Ресурс посвящен только что вышедшей игре **Neverwinter Nights**. Здесь можно почитать отзывы, посмотреть скриншоты и ролики, дабы лишний раз убедиться в хитовости игры, изучить мир игры и, конечно, ознакомиться с самыми последними новостями от BioWare по поводу NWN. Есть весьма неплохой форум. На сайте также присутствует полнейшее описание 3-й редакции системы AD&D.

www.aerie.ru

Сайт команды AERIE, занимающейся тотальным изменением игры **Baldur's Gate II: Shadows of Amn** и аддона **Throne of Bhaal**. С сайта можно скачать множество модов для игры. Одни вносят некоторые изменения в баланс игры, другие содержат в себе еще и квесты. А если представленные моды чем-то не устраивают, то, пожалуйста, делайте свой. С этого ресурса можете скачать множество инструментов для изменения игры.

www.uff.ru

Специально для любителей компьютерных игр хочу предложить довольно неплохо выполненный российский ресурс о серии игр **Final Fantasy**. Здесь можно найти практически любую информацию об этих играх. Свежие статьи, новости, обзоры, огромную галерею картинок для рабочего стола, форум фанатов и многое другое. кое-что есть и по японскому аниме.

www.nashalife.ru



И напоследок специально для геймеров хочу предложить страничку, целиком и полностью посвященную всем хорошо известной игре **Half-life**. Здесь вы найдете: новости из мира игры, обзоры модов, как сетевых, так и мультиплеерных, ботов, карты, полезные программы и много чего еще. ■



Стандартные коды

ESPN Primetime 2002

Can't touch this — отмененная футбольная карьера
 Superman — длинные прыжки-подкаты
 Aloha — открывает стадион Pro-Bowl и команды AFC, NFC, Pro-Bowl в комплекте
 Howdy — открывает тренировочный стадион Reliant
 Shake it up — гидрометеорологические условия на закрытых стадионах
 Scorebox — дает возможность вручную изменять счет

Grand Theft Auto 3

Представленные ниже коды необходимо вводить во время игры
 Ifiwerearichman — дать 250000 убитых енотов.
 Gesundheit — дать 100 тонн здоровья
 Turtle — 100 пудов брони
 Gunsgunsguns — все пушки и патроны к ним
 Morepoliceplease — разыскивать вас будут упорнее



Nopoliceplease — то же самое, только с точностью до наоборот
 Ilikedressingup — теперь вы становитесь мирным пешеходом
 Giveusatank — ставит танк в случайное место на карте
 Itsallgoingmaad — пешеходы будут бить все и вся
 Nobodylikesme — о теперь только вас
 Weaponsforall — все пешеходы становятся вооруженными
 Anicasetofwheels — после ввода у всех машин исчезнет корпус.
 Peasoup — туманная погода
 Ilikescotland — смена погоды
 Ilovescotland — аналогично

Hitman 2 Beta

Бета-версия продолжения хитовой игры распространилась по Сети очень быстро. Кто успел, тот скачал. Понятно, что бета никак не заменит настоящую игру. Код не отложен, тормо-

зит — постоянно. Но то, что нас ждем очередной хит — понятно. Коды тоже появились. Берите и пробуйте. Если ко времени выхода журнала игра будет уже в полной версии, вы не застрахованы от удачного использования данных кодов и том.

Коды вводятся двумя способами: или прописываются в файле hitman2.ini, лежащем в корневой директории игры, или — непосредственно в консоли. Первый путь интересен тем, что не надо будет отрываться от уровня для очередного открытия консоли и повторения команд.

God 1 — активирует режим небуиваемости, соответственно, с параметром "0" этот режим будет выключен.

Givell — ну тут все понятно, стандартно как бутылка.

Infammo — увеличивает до максимума боезапас любого оружия.

Invisible 1 — невидимость.

Spiderman: The Movie

Коды следует прописывать в подменю Cheats меню Specials. Чтобы отключить действие какого-либо кода, его следует набрать еще раз.

Arachnid — основной код, после его ввода открывается доступ ко всем остальным.

Organicwebbing — бесконечная паутина.

Underthemask — вид от первого лица.

Captainstacey — игра за пилота вертолета.

Girlnextdoor — игра за Мэри Джейн.

Herman Schulz — игра за Shocker'a.

Realhero — игра за полицейского.

Serum — игра за ученого.

Imiarnas — выбор уровня.

Romitas — возможность перескочить через уровень: поставьте игру на паузу и выберите пункт Skip level.

Headexplody — дополнительные бонусные уровни в секции training.

Spiderbyte — делает вас очень маленьким.

Goestoyourhead — а теперь делает вашу голову очень большой.

Joelspeanuts — большие головы у врагов.

Dodgethis — атаки в стиле "Матрицы".

The Sum of All Fears

Total conversion of Ghost Recon. От папы GR игра унаследовала все семейные черты. А вот результатом мутации стали многочисленные глюки. Коды, как можно догадаться, тоже достались по наследству. Если у кого нет старых номеров "Мании", напомним:

Autowin — выиграть миссию.

Autolose — проиграть миссию.

Unlockheros — открыть персонажей-героев.

Superman — неуязвимость для себя.

Teamsuperman — неуязвимость для всей команды.

Shadow — невидимость для себя.

Teamshadow — невидимость для всей команды.

Run — увеличить скорость.

Refill — обновить инвентарь.

Шестнадцатиричные

КОДЫ

Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа Magic Trainer Creator. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, а



"ИнфоБлок", находится детальная инструкция по *Magic Trainer Creator*, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются *трейнеры* (часто являющиеся исполняемыми программками на базе шестнадцатирочных кодов)

Dungeon Siege

Какая главная проблема ролевых игр? Опыт? Магия? Жизнь? Деньги. Ведь на них можно купить и первое, и второе, и третье. Вот вам адресок, по которому проживают денюжки 02A1B08C

Extreme Paintbrawl 4



0362956F — деньги для покупки игроков и инвентаря
0012FB3C, 02CCAE79 — патроны вашего маркера (работает только в игре)
02CCAE8D — гранаты (общее значение для команды)
036D3B6E, 036D3B6F — очки для распределения, скилл-поинты

Team Factor

С этой игрой придется познакомиться. Дела в том, что она использует динамически обновляемую память, и поэтому адреса, данные ниже, могут не всегда срабатывать. Но выход есть. Для того чтобы вернуть "сбежавшие" значения, понадобится программа *Artmoney*. В ней есть функция автоматического изменения адресов. Вы находите один новый адрес, соответствующий действительному значению параметра, и в соседних, данных мной, значениях кликаете на этот самый пункт. Потерянные значения опять на своем месте. Очень удобно при работе с несколькими параметрами. Адреса для патронов к основному и дополнительному виду оружия следующие: 086DE400, 086DE40C, 0FF404B8, 086DE3C0, 086DE3D8, 0FD220C4. Данные адреса работают только в синглплеере.

Игровые ресурсы

Extreme Paintbrawl 4

<Каталог игры>\Data\Sound — все звуки игры, рассортированные по папкам.
<Каталог игры>\Data\Textures — текстуры

игры, но сей раз сделанные по принципу "сортируйте сами".

<Каталог игры>\Data\Terrain — распределенные по миссиям ресурсы. В каждой папке имеется карта миссии, что очень удобно для первичного ознакомления.

В поддиректории Data расположены три очень интересных текстовых файла с названиями *input_easy*, *input_medium*, *input_hard*. Как можно догадаться, речь идет о файлах конфигурации режимов сложности. В них можно установить все от начального количества денег до мастерства каждого члена команды.

Team Factor

<Каталог игры>\Data\Sound — все звуки игры. Не удивляйтесь качеству, все они монофонические.

<Каталог игры>\Data\Tex\TGA — текстуры игры.

<Каталог игры>\Data\Tex\DDS — еще один комплект текстур в менее понятном формате .dds.

<Каталог игры>\Data\Intro mpeg — вступительный мультфильм.

В директории Data лежат текстовые файлы вида *menu_language* и *keys_language*. Они несут в себе ин-

формацию о командах по радио, используемых в игре, и элементах главного меню.

<Каталог игры>\Bot — здесь притаились текстовые файлы команд ботов. Грубо говоря, их искусственный интеллект. В зависимости от уровня сложности и действия их будут разными: от регенерации до процента *headshot*ов.

Easter Eggs

Все знают, чему посвящен данный раздел рубрики. Здесь можно увидеть различные бонусы, незаметные при первом взгляде на игру. Мы привыкли видеть то, что мы хотим: графику, интерфейс, слышать звуки и музыку, наслаждаться игровым процессом в целом. Но некоторые из вас, наверное, не знают о том, что *Easter Eggs* есть даже в стандартных играх, встроенных теперь во все версии Windows. Да, да, речь сегодня пойдет о недокументированных секретах "Сапера", "Косынки" и прочих любимцев офисных работников!

Косынка (Solitaire)

Начиная с Windows ME, в игре доступны следующие специальные приемы:

Все знают, что для переброски карт в дом необходимо дважды нажать на карту левой кнопкой мыши. Но некоторые из вас, уважаемые любители пасьянсов, могут не знать, что, если нажать на правую кнопку мыши, все открытые в данный момент карты автоматически перебросятся в свои дома. При игре на очки и на время данный способ позволит заработать больше, так как вы не будете тратить много драгоценных секунд, последовательно нажимая на карты.

Если вы предпочитаете играть по три карты, то комбинацией *Ctrl+Alt+Shift* + левый клик можно сдавать по одной карте. Очень удобно, если необходимая карта находится под открытой в данный момент, а перелистывать всю колоду по несколько раз не хочется.

Сапер (Minesweeper)

Если в игре одновременно зажать обе кнопки мыши, находясь в это время курсором на поле, а потом нажать *Esc*, таймер остановится. Теперь можете хвать за секунду разминировать поле 50x50, а потом показать результат друзьям. Они будут очень удивлены.

Солитер (Freecell)

Новый вид пасьянса, появившийся в Windows ME, бесспорно, нашел своих поклонников. Итог, если в меню выбора расклада указать число 1 или 2, то перед вами в 90% случаев окажется расклад, для сбора которого нужно всего лишь кликнуть на ближайший туз.

Еще один фокус, позволяющий быстро и без особых проблем выиграть, — это нажать во время игры *Ctrl+Shift+F10*.

Классика

Age Of Wonders

02F0C3CC — деньги
02F0C670 — мана

Avery Cardozo's Casino 2000

0089008B — деньги, как и в любом казино, — никогда не бывает много.

0089007D — имя. Для изменения имени вам надо выяснить, какой букве алфавита какое значение соответствует. Это можно сделать при помощи любого шестнадцатирочного редактора, просматривая значения по каждому из байтов различных адресов.

Chess: The Rith

835C19CE — жизнь
835C19D5 — патроны

Dominion

011B36CF — население вашего скромного городка
011B36D3 — деньги

Incoming

0054C454 — очки, заработанные на отстреле вражин
0054C458 — количество оставшихся жизней
0054E1D4 — боезапас "второго" оружия.

Над рубрикой "КОДекс" работали "Стандартные коды", "Шестнадцатирочные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат", "Easter Eggs" — Александр Опальский aka *Magician* (note1abk@mail.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчук (operKOT@igromania.ru).

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

d20 system

Для "космическо-фэнтезийной" вселенной Dragonstar от FFG независимые разработчики получили возможность производить собственные приключения. Пер-

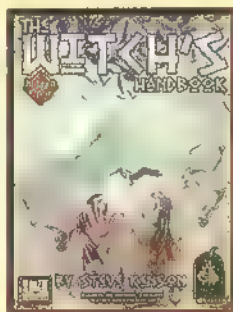


выми этим воспользовались ребята из Mystic Eye и Thunderhead Games, создавшие модули Heart of the Machine и Raw Recruits. Релиз книг состоится в этом месяце.



Oathbound: Domains of the Forge — это новый d20-совместимый сеттинг от компании Bastion Press. Это мир, в котором нет богов и выживает сильнейший. Семь мистических фигур надзирают за вселенной и населяют ее амбициозными душами из тысяч разных планов. Книга, насчитывающая 352 стр., появится на прилавках магазинов в начале сентября 2002. Это же компания выпустит магическое дополнение для D&D под названием **Spells & Magic**.

Компания **Green Ronin** объявила о разработке нового продукта для серии **Master Class** — **Witch's Handbook**. В этот путеводитель в мир ведьм, знахарей и колдунов войдут подробности о традиционном волшебстве, ритуальной магии и ворожба, проклятия и их снятие, варение зелий и травоведение, множество спецумений, престиж классов, заклинаний и зачарованных предметов. 64-страничная книга появится в продаже в

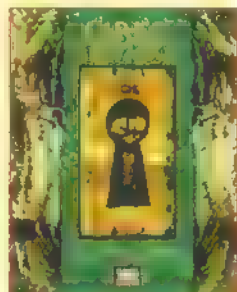


сборник всевозможных ловушек, случайных встреч и мини-подземелий. Эта книга — настоящий клад для совершенно новых материалов, позволяющих ведущим повысить уровень адреналина в крови игроков. 128 стр. руководства стоят \$21.95.

Alderac выпустила очередное расширение для ориентального мира **Rokugan**. На сей раз это дополнение, детально раскрывающее подробности жизни теневых воинов — ниндзя. В **Way of the Ninja** мы найдем исторические ссылки, игровые правила, информацию о подготовке ночных воинов, описания приспособлений для бесшумного и эффективного устранения противника. Мастера магии **Shinobi**, новые классы и навыки ждут нас на страницах этой книги.

Знаменитая по системе **GURPS** фантастическая вселенная **Traveller** получит продолжение в виде d20-дополнений. Проект именуется **T20** и поддерживается компанией **QuikLink**.

Известная компания **Eden Studios** объявила о выпуске сборника монстров **8 Liber Bestiarius** вошли описания множества новых чудовищ от демонов и големов до маленьких смешных млекопитающих и игровых рас, а также новые навыки и умения. К описанию каждого монстра прилагаются завязки приключений, которые помогают легко интегрировать монстра в ваш модуль. Это великолепие разместилось на 160 стр. и продается по \$27.



Одна из самых значимых фигур в D&D-мире, **Шон Рейнольдс** объявил о курируемом им проекте под названием **Swords into Plowshares**. Это будет 32-страничная книга, целиком и полностью посвященная различному роду зачарованному оружию.



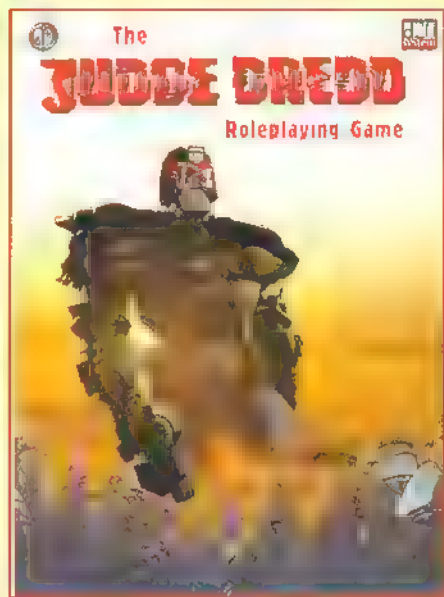
Wizards of the Coast собираются издать d20 дополнение по современному миру под названием **Modern**. Книга посвящена героям сегодняшнего дня: солдатам, журналистам, преступникам и авантюристам. В руководстве будет 320 стр., его стоимость — \$39.95.



Крупнейший турнир этого месяца — долгожданный Чемпионат Европы. Новый Чемпион Европы **David Brucker** до этого дня был не слишком известен даже у себя в Германии. Но теперь слава и немного (\$15.000) денег должны изменить этот факт. **Дмитрий Карманов**, финалист Чемпионата России 2002, занял 10 место, а **Юрий Коломейко**, один из самых сильных украинских игроков, который почти каждый месяц попадает в эту колонку, пришел 12-ым. Надежда германской магии и гроза протуров, **Kai Budde**, занял 22 место. Списанный многими со счетов **Jon "Jonny Magic" Finkel** все же отобрался на Чемпионат Мира, войдя в топ 50 игроков по составу DCI rating. Похоже, что этот человек исчезнет с магического горизонта разве только по собственному желанию.

Самая большая нетурнирная новость этого месяца — выход **Magic: The Gathering Online**, совместной программы **Leaping Lizard** и **Wizards of the Coast**. Продукт, несмотря на пессимистические прогнозы, пользуется популярностью: во времена американского палда на сервере находится более 1500 человек, а через 12 часов, в полдень российский, их становится вдвое меньше. Будем рассчитывать на дальнейшее увеличение количества магов. С более подробным обзором игры вы сможете ознакомиться в следующем номере журнала.

Известнейший российский MTG сайт **Absolute Magic** сменил адрес на **www.ccg.ru** и стал частью портала **Rolemancer**. Теперь он будет освещать не только "Магию", но все коллекционные карточные игры (именно так расшифровывается аббревиатура CCG).



октябре 2002 и будет стоить \$14.95.

Издатель **Mongoose Publishing** работает не только на поприще фэнтези, но и над миром будущего 2000AD RPG. В рамках последнего выпущен сеттинг **Judge Dredd RPG** по мотивам известного фильма о судопроизводстве в будущем.

Увидело свет очередное дополнение к D&D — "Волшебники побережья" выпустили **Book of Challenges**,

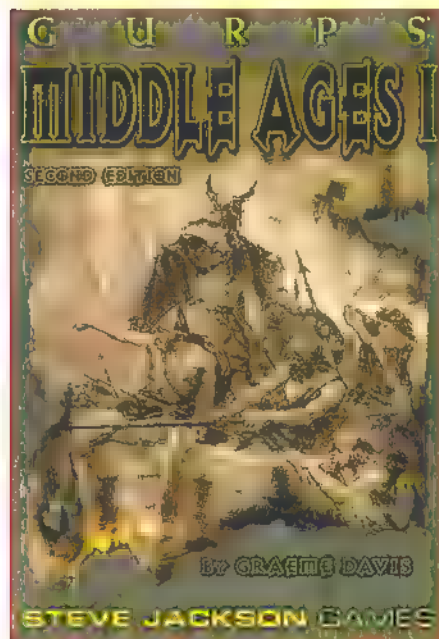


Wrom Stone to Steel — это новый d20-совместимый продукт, посвященный не только оружию и доспехам, но и культуре и истории человечества. В книгу войдут новые навыки, умения, престиж-классы и элементы игровой механики. Она появится на прилавках магазинов только к Рождеству 2002.

ГURPS

Prim Directive Core Rulebook публикуется компанией *Amarillo Design* под маркой *Powered by GURPS*. Она сделана как отдельная ролевая игра на основе известной механики. Основа ее сеттинга *Star Fleet* — вселенная будущего со звездным десантом, интригующими политиками и надоедливыми журналистами. Вскоре начнут выходить дополнения по отдельным расам космической империи и модули.

Серия *Transhuman Space* компании *Steve Jackson Games* пополнится очередной книгой *Personnel Files*. Это готовые шаблоны персонажей для сеттинга. Здесь есть герои и враги на разное количество очков, включая биодрондов, киберболочки, обитателей Сети и даже обычных людей. В книге будет 48 стр.



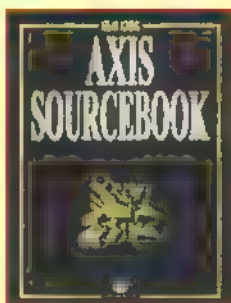
GURPS Middle Ages 1 — первая книга новой серии. Мир средневековой Англии, где рыцари сражались во славу короля и Господа, торговцы торговали, а крестьяне вкопывали за них axes. В книге расписаны средневековые сражения, оружие, броня, осадные машины, защита замков, религия и магия. Включены планы замков, аббатств, а также общие карты средневековых Англии и Франции. Это сеттинг для тех, кто всерьез увлекается вождением по средневековью.

Deadlands: Vamirs описывает массу новых монстров и представляет собой, фактически, полную конверсию старого монстратики для вестерн-мира *Deadlands*. Объем двух последних книг — 128 стр., стоимость \$22.95.

Другие системы

Ars Magica (прототип "Искусства Волшебства") в скором времени обогатится новым дополнением *Blood and Sand*, которое посвящено территории от гор Малой Азии до Нила. Это описание Герметического трибунала Ливана. В книге рассказывается о географии и истории региона, эмирах во дворцах, магах из орденов Гермеса, волшебниках-мусульманах и джиннах. Книга насчитывает 128 стр. и будет доступна в магазинах с сентября 2002.

Компания *Dream Pod 9* объявила о выпуске новой книги по своей популярной игровой вселенной *Gear Krieg*. *Axis Sourcebook* рас-



скажет о трех нациях — Германии, Японии и Италии, объединенных Стальным пактом, создавших Ось, вокруг которой должен вращаться весь остальной мир. В руководство войдет информация об организации войск, средствах передвижения, вооружении. Прилагаются сценарии и ТХ 50 машин.

В августе в магазинах появится долгожданная ролевая игра "Властелин Колец", сделанная на основе фильма Джексона и книг Толкина. Облегченные правила игры увидели свет еще зимой, и только теперь стала доступна полная версия правил, выпускаемых компанией *Decipher*. Основное руководство называется *The Lord of the Rings Core Roleplaying Book* и содержит не только всю базовую механику, но и краткие описания земель Средиземья и их истории. Вместе с ним из печати появится и "экран ведущего" игры, содержащий важнейшие таблицы. Осенью и зимой этого года будут постепенно появляться и дополнения, в т.ч. модули, компании и описания стран мира Толкина.

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Games Workshop

Чем меньше армия, тем выше требования к полководческому мастерству игроков — каждый солдат на счету. Потому и выходит книжка-сборник *Warhammer*.

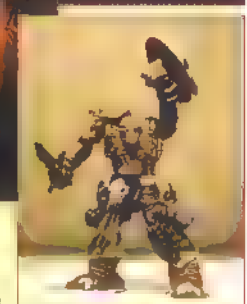
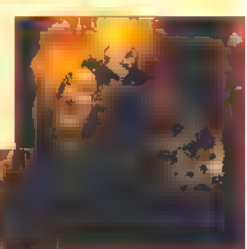
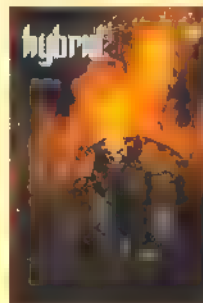
Компания "Хобби-игры" выпустит на русском языке линейку художественной литературы



Warhammer Fantasy и *Warhammer 40k*, известную как *Black Library*. Первые фэнтези-романы, "Молоты Ульрика" и "Победитель троллей", появятся на прилавках книжных магазинов в начале этого месяца. В дальнейшем планируется выпускать по 1-2 книге ежемесячно.

Другие системы

У"Инквизитора" (который выпускают *Games Workshop*) появился конкурент. Это "Тиб-



рида" — разработка *Cell Entertainment*. 60-миллиметровые фигурки бойцов собираются из конструктора (комплект голов, рук, оружия и т.д. прилагается) и выставляются друг против друга в гладиаторских боях.

Skrim sh-vargейм *Dark Age*, который построен на мире художника Брома, — это игра, действие которой разворачивается в страшной и мрачной вселенной фэнтези и киберпанка. Миниатюры (28 мм) впечатляют и наводят на философские размышления.

Wiz Kids Games в конце этого месяца выпустит *MechWarrior Dark Age Starter Set*, коробку, в которую войдут 8 миниатюр (1 мех, 2 боевые машины, 5 подставок пехоты, все заботливо раскрашено в Китае), 36-страничные правила, 3 кубика, вставка линейки и одна специальная карта снаряжения. Этому продукту будет сопутствовать *MechWarrior: Dark Age Booster Box* в нескольких вариантах (мех, машинка и 2 подставки пехоты). Цена стартера \$20, бустера — \$10. Поживем — увидим, способна ли эта игра заменить *BattleTech*.



Новости подготовлены порталом РОЛЕМАН-СЕР (www.rolemancer.ru), крупнейшим сетевым ресурсом о компьютерных играх. ■



Со времени выхода в "Игромании" последней статьи о Третьей редакции D&D прошло без малого 9 месяцев, а я до сих пор по "мылу" и устно получаю просьбы продолжить цикл материалов о самой популярной ролевой игре в мире. Теперь же можно приобрести во многих городах России, вышел (и уже закрылся — см. новости) тактический варгейм на той же механике —

Chainmail, в Москве прошел первый клубный deathmatch по D&D... Наконец, даже не игравшие в настольную Третью редакцию познакомились с ней по неоднозначной Pool of Radiance и долгожданной Neverwinter Nights, построенных на новой РПГ. Для написания этой статьи было немало поводов. Итак, поговорим о руководствах Третьей редакции.

— не только "Подземелья и драконы"

Линейка продуктов, совместимых с D&D 3rd edition

В свое время неглупые менеджеры *Wizards of the Coast* были озабочены тем, чтобы продать как можно больше однотипных руководств по ролевой игре. Раз нужно реализовать максимум базовых правил, то необходимо обеспечить их поддержку массой второстепенной литературы (модулями, справочниками по отдельным классам, бестиариями и т.п.) Издавать подобные мануалы мелкими тиражами "Визарды" сочли нерентабельным делом, и так родилось эпохальное решение. Компания опубликовала открытую лицензию на систему d20, которая лежит в основе механики Третьей редакции D&D. Теперь кто угодно мог издавать дополнения и расширения к системе, за одним исключением: базовые правила могут публиковать только сами "Волшебники побережья". И шкала d20 совместимых продуктов тут же захлестнул хобби-магазины.

Классификация d20-продукции: варианты

Попытаемся логично разбить всю бумаго-целлюлозную массу d20 на группы, так сказать, классифицировать эту ролевою продукцию.

Классификация первая, видовая. По d20 выходят не только книги. Например, существует варгейм с миниатюрами *Chainmail* от "Волшебников побережья", а компания *Holistic Design*, известная знаменитой ролевой игрой *Fading Suns*, выпускает d20-совместимые миниатюры и карточки с описаниями к ним под общим названием *Fantasy Encounters*.

Компании с забавными именами *SkeletonKey Games* и *Thunderhead Games* занимаются производством специальных наборов для ведения приключений и журналов, в которых игрок отмечает все важные моменты приключения. *Campaign Construction Cards*, *Adventure Tiles* и *d20 Player's Archive*. *MicroTadix Games* печата-

ет картонные выкройки для ландшафта, частенько подземелий и пейзажей, на которых могут разворачиваться d20-битвы. Такие наборы будут интересны как ролевикам, так и игрокам в настольные тактические игры. С их помощью каждый желающий сможет склеить свои собственные пещерные комплексы, скалистые ущелья или даже город будущего!

Но нас сегодня интересуют только книгоиздатели. И мы, находясь в стесненных условиях отведенного для настоящей статьи объема, постараемся кратко рассказать вам о наиболее значимых и примечательных материалах.

Классификация вторая, меркантильная. Издатели бывают богатые и бедные. Первые выпускают шикарные книжки в твердой обложке, с цветными иллюстрациями и по 300 стр. объемом. Последние пытаются продавать фанзины на туалетной бумаге, в которых страстная любовь к ролевым играм превалирует над художественными изысками (в последнее время они предпочитают — под девизом "Высокое качество за низкую цену!" — приторговывать PDF-ами через Интернет, забывая, что типографиям тоже надо на что-то жить). Интересно, что и первые, и последние находят своего читателя. К богатым можно приписать *Alderac Entertainment Group*, *Atlas Games*, *Fantasy Flight Games*, *Sword & Sorcery Studios*, *White Wolf Publishing* и, конечно же, *Wizards of the Coast*. К бедным осторожно (чтобы не обиделись) отнесем *Green Ronin Publishing*, *Malhavac Press*, *Mongoose Publishing*, *Necromancer Games* и еще с полсотни других издателей, пользующихся печатными мощностями и дистрибьюторскими сетями своих старших собратьев.

Классификация третья, единственно верная. Наконец, можно разделить все продукты по их внутреннему содержанию (или, если хотите, жанру). Одни описывают безбрежные просторы безумных вселенных, вторые содержат прейскуранты услуг средневековой таверны, третьи рассказывают о чудовищах мерзких и небезопасных. Этот вариант разделения книг и будем считать научно обоснованным.

Миру — мир, сеттингу — сеттинг

Почти все жанры, которые появляются под лейблом d20, были разработаны еще покойной TSR, придумавшей ролевые игры вообще и D&D в частности. Известными бестселлерами были книги об отдельных мирах игры, ставших культовыми. *Forgotten Realms*, *Dark Sun*,

Ravenloft. Подобные произведения именуются сеттингами, т.е. "основополагающими документами". Наследие TSR не кануло в Лету, и знаменитые вселенные возвращаются на бумагу. Если *Forgotten Realms* возродили сами "Визарды", то *Ravenloft*, *Dragonlance* и *Birthright* отдали на откуп сторонним разработчикам.

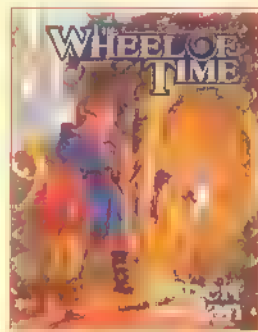
Что радостно "Волшебники", прежде чем передать права на тот или иной игровой мир, проводят тщательный отбор желающих и заботятся в первую очередь не о финансовой стороне вопроса, а о престиже готического

Ravenloft и героический *Birthright* были переданы на поруки официально признанным фанат



ским группам, причем по Миру Тьмы уже всяко выходят книги.

Не всем достались TSR миры. Доля этих издателей — эксплуатирование известных фантазийных брендов литературных, компьютерных, варгеймерских. Теперь у поклонников D&D появилась возможность отправлять своих персонажей путешествовать по книгам Р. Джордана (*Wheel of Time*), Г. Лавкрафта (*Call of Cthulhu*). Фанаты массовой онлайн-РПГ *EverQuest* смогут забыть о "кемпинге" и плохом пинге — благодаря *EverQuest RPG* они увидят мир Норрат



изнутри, а любители исторических вояжей и компьютерных стратегий *Panzer General 2* и *Silent Hunter 2* смогут окунуться в псевдоисторические приключения от *Avalanche Press*.

Немного из d20 миров получили право называться официальными D&D-сеттингами, один из них — *Kingdoms of Kalamar*, самый проработанный фанатский мир AD&D. *Alderac* продолжает традиции ориентальной игры *Legend of the Five Rings RPG*



(известна и ее короткая версия) и выпускает новые книги-дополнения о ниндзя, самураях и ронинах

Полный волшебник или полный идиот?

В D&D деление персонажей на классы краеугольный камень механики. Есть любители, которые принципиально генерируют героев определенного класса и от раза к разу играют этим классом все лучше. В незапамятные времена появилась необходимость издания

классовых руководств, которые в деталях разбирали умения, воз-



можности, снаряжение, условия жизни и место в обществе персонажей одного класса. Они печатались под грифами *Complete Wizard*, *Complete Fighter* и т.п. — отсюда ролевое понятие "комплитник"

Космическая опера

Компания *Quiklink Interactive* издает d20-совместимую конверсию популярных научно-фантастических приключений в далеком будущем — вселенной *Traveller*. Проект носит название *T20* и включает в себя массу пособий. *FFG* предлагает читателю интересную комбинацию эпической сказочной ролевой игры с приключениями из космической фантастики. Имя этому продукту — *Dragonstar*, и представляет он собой вселенную магии и машин, науки и волшебства, где драконы



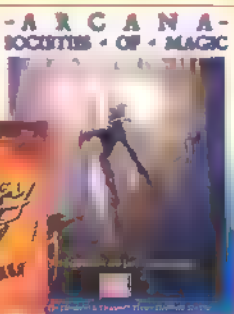
управляют галактической империей и люди, эльфы и гномы борются со злом.

Наконец, к выходу "Атаки клонов" переиздана базовая книга *Star Wars RPG*. Она значительно потолстела: многие правила были пересмотрены и дополнены, появились "героические" классы (вдобавок к "престижным"), указания для игры дроидом, полностью переработанные правила космических баталий и сражений с применением транспортных средств.



Словарь оружия и букварь магии

Волшебство — это физика и химия фэнтези, а потому в D&D его должно быть много. Знаменитый *Tome of Magic* Второй редакции породил новый тип руко-



водств, целиком посвященных заклинаниям, волшебным предметам, способностям магов и жрецов.

В настоящее время подобной литературой можно заставить целый книжный шкаф. *Green Ronin* представляет целую серию, *Arcana*. В нее входят *Societies of Magic* — книга, посвященная описанию шести различных эзотерических орденов, использующих нетрадиционные формы и стили магии, с детальным описанием истории, задач, иерархии, лидеров и многого другого, *Secret College of Necromancy* — мануал о темном волшебстве с некрономскими заклинаниями, и *Book of the Righteous* — энциклопедия верований, включающая 20 готовых к "употреблению" церквей с соответствующим пантеоном богов, подходящих для любого сказочного мира.



О каждой из церквей рассказывается очень подробно — клирики, святое ордено, догма, молитвы и риту-

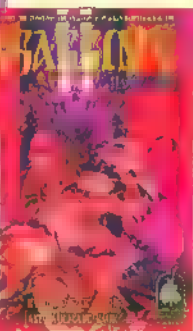


алы, домены, глубоко прописанная космология.

Перу Монте Кука (разработчик D&D) принадлежит

Подобные комплитники могут подробнее разбирать уже имеющиеся в базовых правилах классы, например, *Mongoose Publishing* активно трудится над выпуском так называемых "настоящих коллекционных" справочников по тому или иному базовому классу. *Quintessential Fighter* полноценно раскрывает особенности воинского класса с описанием стилей боя, битв в укреплениях и крупномасштабных сражений. *Quintessential Rogue* раскроет специфику класса мошенников: места укрытия ("машины"), гильдии и кодекс чести нечестных товарищей. Такие же пособия есть для клириков, волшебников, даже для эльфов и дварфов (раскрываются расовые особенности жилищ, снаряжения, магии).

Green Ronin пустился в производство новых типов классов в цикле книг *Master Class*. *Shaman's Handbook* посвящен шаманам и Мир Духов. В пособии содержится описание шаманских традиций разных племен и новых монстров — духов и привидений. *Assassin's Handbook* — спра-



вочник по наемным убийцам, их профессиональному инвентарю, заклинаниям и организациям.

Witch's Handbook — путеводитель в мир ведьм, знохараев и колдунов, полагающихся при совершении обрядов на природную мудрость и вековое наследие поколений. В книге раскрываются ритуальная магия и ворожба, проклятия и их снятие, варение зелий и травоведение. Подобный продукт от *Citizen Games* именуется *Way of the Witch* — это один из примеров того, как различные разработчики воплощают на бумаге одну и ту же идею.

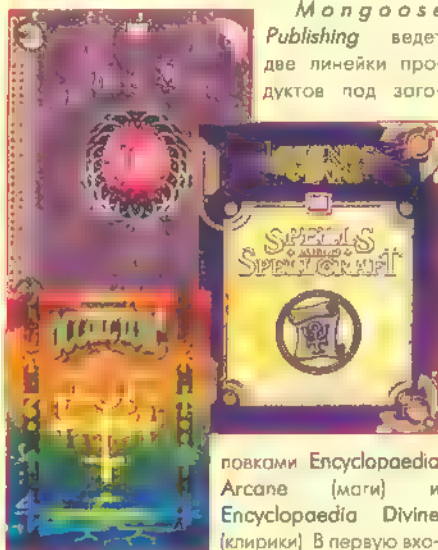
Виртуальный мир

Компания **Dark Quest Games** выпускает универсальные описания киберпанковского мира **Cyber Style**, а издатель **Living Room Games** — ролевую игру в жанре "темное будущее" **Digital Bum** на основе творчества Гибсона, Стерлинга, Стивенсона и таких культовых фильмов, как "Бегущий по лезвию бритвы" и "Робокоп". **Mongoose Publishing** работает над игровым миром будущего **2000AD RPG**. В его рамках выпускаются книги-дополнения. Первым "подсетаингом" стала ролевая игра **Judge Dredd**

RPG естественно, по мотивам известного фильма с участием С. Сталлоне. Желаете безжалостно вернуть правосудие на улицах Мегасити или готовить дьявольские планы абсолютного преступления? Тогда это игра для вас.



ряд пособий, на страницах которых читатель найдет новые заклинания, сведения и престижные классы, зачарованные предметы и артефакты, а также места особой магической значимости. Руководства называются **Book of Eldritch Might**, выпущено уже два таких игровых расширения.



Mongoose Publishing ведет две линейки продуктов под заго-

ловками **Encyclopaedia Arcana** (маги) и **Encyclopaedia Divine** (клирики). В первую вхо-

дят книги **Chaos Magic**, **Demonology**, **Necromancy**, **Constructs** и **Battle Magic**, а во вторую **Fey Magic** и **Shamans**. Из названий видно, что в них освещаются различные оккультные традиции. Тем же традициям посвящено пособие **Occult Lore**, в которое входит все, что не попадает под понятие "классической" D&D магии.

Среди других "волшебных" продуктов наиболее известными являются **Spells & Spellcraft**, **Relics & Rituals**, **Spells & Magic**; в целом они содержат похожую информацию: новые сведения, престижные классы, заклинания, зелья, волшебные вещи, оружие.

"А почему создатели этой маку-



латуры обошли файтеров?" — воскликнут любители помахать мечами. Существуют и специальные руководства для работников ножа и топора, описывающие различные виды оружия и даже технологию его изготовления. Книга **Arms &**

Armor содержит тонны нового оружия, классовых видов вооружения и доспехов, правила **damage reduction** в применении к тяжелобронированным персонажам. Имеется и отдельный справочник по волшебному вооружению **Swords into Plowshares**, собравший более 70 образцов магического оружия с биографиями и полными характеристиками. Что примечательно, данный проект является благотворительным, и все деньги, вырученные от продаж книги, пойдут во благо мира. Оружие в мире вымышленном — хлеб насущный в мире реальном.

Сам себе сценарист

Без приключения, как известно, ролевая сессия не состоится. Если у вашего мастера нет собственного сценария на игру, это значит, что он или новичок, или лентяй. Для обоих типов мастеров выпускаются коммерческие сценарии, т.н. модули. Они содержат подробную разветвленную программу приключения, ПХ персонажей и монстров, карты городов и катакомб, а также (для вкуса и запаха) иллюстрации и художественные вставки. Модули как правило, ориентированы на персонажей определенного уровня опыта, и их события разворачиваются во вполне конкретном мире (например, в коммерческом сеттинге — см. выше). Для самых удачных произведений фанаты требуют продолжений, и так рождаются серии модулей, образующие кампании. Модули — самые распространенные d20-продукты, и в пройс-листах крупных магазинов может числиться до сотни их наименований.

Наиболее заметными сериями модулей могут считаться приключения в мирах **Penumbra** от **Atlas Games** и **Freeport** от **Green Ronin Publishing**. Многократно на-



гражденные и получившие множество премий, эти приключения выдержали множество переизданий.

Издатель **Grinning Goblin Adventures** выпускает отлично оформленные при-



ключения с приложением к каждому из них удобного рубрикатора, описания героев и их противников, а также уникальных магических вестей и созданий. Малоизвестные компании **GuildMaster Games** и **Necromancer Games** издают ностальгические приключения с оглядкой на классические модули для первой редакции D&D. Цикл модулей первой так и называется **Nostalgia**.

Учебник зоологии от пациента психбольницы

Если в модуле героям ни разу не набили морду, не оторвали хвоста и даже никого не съели, то такой модуль не может считаться приключением. Без интересных врагов жить скучно. Враг тем интересней, чем необычайней, а потому разработчики без устали сочиняют чудовищ, состоящих из туловища куропатки, башни танка KB-1 и ротового отверстия (без него не удастся съесть приключенца). Легендарной серии **Monstrous Compendium** теперь пришли на смену как одиночные продукты, так и целые серии монстрятников.

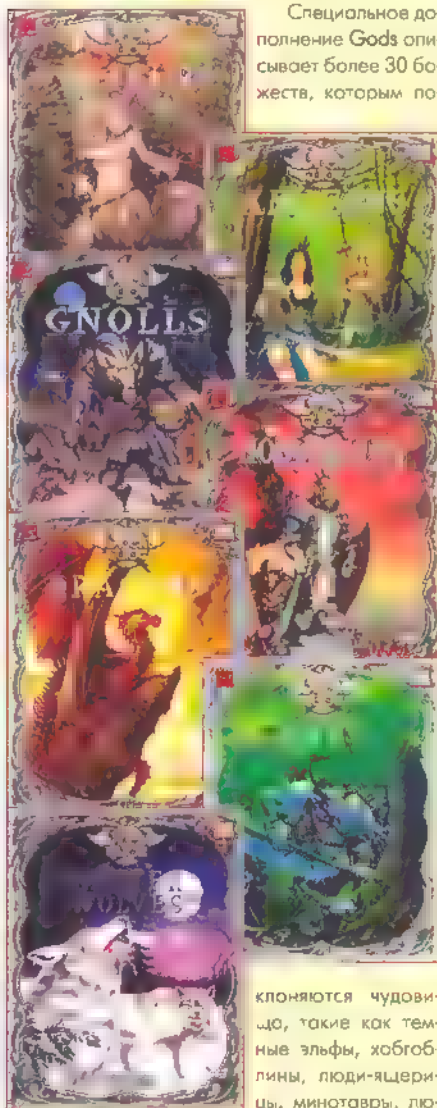
Sword & Sorcery еще до выхода **Monster Manual** от **WotC** успели выпустить самый первый — и при этом весьма толстый — сборник чудовищ, совместимых с Третьей редакцией. Книга была заточена под жанр



мрачного фэнтези. Вскоре вышло и ее продолжение. **Creature Collection I** и **II** заслуженно пользуются популярностью и не будут лишними ни для одного мастера игры.

Mongoose Publishing издает необычную линейку продуктов, посвященных наиболее эффективному и эффектному — отыгрышу конкретных рас (что полезно и мастерам, и игрокам) под единым заголовком **The Slayer's Guide**.

Учимся убивать кентавров, гноллей, хобгоблинов, зимних волков, амазонок, троглодитов, троллей, bugbear'ов, sahuag'ов, орков и даже драконов. *Alderac* производит похожую серию тематических bestiaries, посвященных определенному виду чудовищ. Можно выделить справочники по нежити, драконам и монстрам вообще.



Специальное дополнение *Gods* описывает более 30 божеств, которым по-

клоняются чудовища, такие как темные эльфы, хобгоблины, люди-ящеры, минотавры, людоеды, орки, трол-

ли. Новые священные символы, карты храмов, престижные классы, домены, молитвы и реликвии и многое другое — на страницах этого мануала.

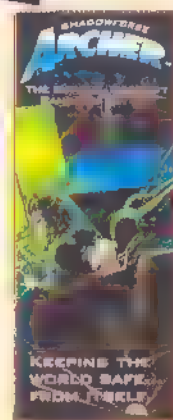
Продвинутые ролевики понимают, что хороший противник не обязательно о трех головах. Поэтому многие издатели пытаются собрать под одной обложкой худших злодеев человечества. Результат мы видим, например, в продукте *Evil*, рассказывающем о множестве злодеев и отморожков. Ведущие смогут найти указания по ведению компаний со злыми персонажами, по управлению враждебными НПС и их раскочке, классы, заклина-



Супергерои и суперзлодеи

Популярен на Западе и почти неизвестен в нашей стране жанр

супергероики — ролевых игр, в которых действие происходит в обычном мире, но вот персонажи обладают различного рода суперспособностями и сверхвозможностями. Линейка продуктов *Mutants & Masterminds* посвящена супергероям комиксов — *Superman* и *Spiderman*. Игра под названием *Godlike* — комбинация реальных сражений, суперумений и психологической драмы. Полу-



божественные герои этой РПГ на самом деле уязвимы и смертны, и являются очередным супероружием в противостоянии воюющих стран.

Alderac приглашает игроков во вселенную *Spycraft* RPG и ее сеттинг *Shadowforce Archer*, мир темных секретов, высоких технологий шпионажа и супершпионов, которые спасают всех и вся от криминальных организаций и злых гениев, расследуют проделки эксцентричных миллионеров и криминальной элиты. Одним словом, все эти миры относятся к культуре комиксов.



ния, домены, правила по вызову демонов. Похожую структуру имеют книги *Minions* и *Villains*, в которых идет речь о демонах, человекоподобных существах и прочих "редисках".

Особые и неповторимые

Ряд d20-руководств не вписываются в общую схему классификации. Порой это совершенно оригинальные продукты. Один из них — интереснейший мир *Iron Kingdoms*, в котором магия и меч сочетаются с паровыми двигателями и ружьями. Компания *Pinnacle* выпускает d20-версию популярнейших ролевых игр на альтернативном Диком Западе *Deadlands* (да-да, именно этот продукт лег в основу новой революционной компьютерной игры). В фантастической ролевой игре *Dinosaur Planet: Broncosaurus Rex* игроки встретятся с жареными элементами мира динозавров, Дикого Запада, космических путешествий и гражданской войны.



Fantasy Flight Games выпускает целую линейку уникальных дополнений к d20 — *Legends & Lore*. В нее входят такие оригинальные продукты, как *Seafarer's Handbook*, книга для тех, кто планирует создавать морские приключения и принимать в них участие. Здесь — информация об океанах, выживании на необитаемом острове, планы кораблей, правила морских баталий и оборудо-

Traps & Treachery I и II из той же серии мануалов. Они посвящены ловушкам и препятствиям, инженерной мысли и ядам. Особое удовольствие может доставить строительство подземелий, сводящих с ума своей неевклидовой геометрией.



Существуют также оригинальные руководства по наемным отрядам, средневековым ремеслам, искусству зодчего и строительству крепостей. Всего и не перечислить.

Выбор разборчивого читателя

"Что из этого купить?" спрашивает восторженный ролевик, понимая, что стипендии на все не хватит. Это зависит от того, как и во что вы играете, от ваших вкусов и интересов. ДМ понадобится сценарий, манчкину-файтеру — комплитник воина, любителям антуражной игры — сеттинг необычного мира. Никто не уйдет обиженным, потому что d20 system создала гигантскую и разнообразную библиотеку замечательных книг. Библиотека постоянно пополняется: следите за новостями "Игромании".

Кстати, фрагменты многих d20-продуктов производители часто выкладывают на своих официальных сайтах, после чего они попадают... Правильно, в раздел "Ролемансар" на компакт-диске нашего журнала. В каждом номере вы найдете что-нибудь новенькое.

В России книги из линейки d20 system распространяют компании "Хобби-игры" (www.hobbygames.ru) и "Саграна" (www.sargana.ru)

Основы профессионализма в Magic: The Gathering

Шесть советов по стратегии драфта

Антон Курин
anton_kurin@igromania.ru

Если не вдаваться во всякие хитрые частности, то можно сказать, что в Magic: The Gathering существует два семейства турниров Constructed, когда вы играете притащенной из дома колодой, и Limited, когда колоду вы собираете непосредственно перед турниром из некоего случайного набора карт.

Наиболее популярной разновидностью турниров из семейства Limited является драфт. Нынешняя статья — о том, что собою представляет драфт (даже если вы играли драфты — пробежитесь глазами, дабы удостовериться, что мы с вами говорим на одном языке), о стратегии драфта.

Как происходит драфт

Вообще, для организации драфта достаточно и двух человек. Но это если вы дома для развлечения играете. А если вы в клубе, то для официального проведения драфта должно набраться восемь (плюс-минус один) желающих. Либо кратное им число — шестнадцать человек, двадцать четыре и так далее.

Для того чтобы принять участие в драфте (мы говорим о клубном варианте), у вас должно быть три бустера из тех наборов MTG, по которым проводится драфт. Допустим, это Odyssey-Torment-judgment. Если так, то у вас должно присутствовать по одному бустеру из каждого названного сета.

Сами бустеры можно купить в самом клубе, притащить с собой или получить от координаторов турнира (бывает, что разрешен только последний вариант: вы вносите деньги, а потом перед самым началом вам вручают бустеры).

Участвующие в драфте рассаживаются в круг за один стол. Перед каждым — стопка из трех бустеров. По команде судьи, проводящего драфт, все одновременно вскрывают первый бустер из своей стопки (допустим, это бустер Odyssey) и выбирают из него наиболее понравившуюся карточку. Дальше, опять же по команде, каждый передает оставшиеся 14 карт влево и, соответственно, тут же получает взамен 14 карт от соседа справа. Процедура повторяется: каждый берет себе одну карту и по команде передает оставшиеся 13 карт влево. И так продолжается, пока карты первого бустера не закончатся. После этого у всех игроков оказывается одинаковое количество карт: пятнадцать.

Так проходит первый круг драфта. За ним



следует второй, в котором все происходит точно так же как и в первом, с той лишь разницей, что теперь карты игроки передают вправо, а получают их, соответственно, слева.

Третий круг, он же заключительный, подобен первому: передача карт снова происходит налево.

После трех кругов у всех игроков остается одинаковое количество карт (сорок пять), из которых они должны будут собрать колоду, добавив в нее базовых земель по вкусу (это swamps, sands, plains, mountains и forests). Сами базовые земли либо берутся с возвратом у организаторов турнира, либо, если те упираются и не отдадут, добываются из любых иных источников.

Минимальный размер колоды — 40 карт. Максимальный, как обычно, не ограничен. Все карты, которые вы надрафтили, на которые не вошли в колоду, становятся вашим сайдбордом. И еще: в драфтовой колоде, в отличие от constructed-колоды, может быть сколько угодно копий одной карты.

Далее происходит обычный турнир, по более-менее стандартным правилам. Например, отборочные, потом полуфинал и финал. При этом все карты, которые вы надрафтили, остаются у вас в собственности, независимо от ис-

хода турнира (если иное не предусмотрено какими-нибудь особыми правилами, конечно).

Дилеммы выбора

Каждый раз, получая возможность выбрать карту из вскрытого бустера, мы решаем маленькую задачу: Почему надо выбрать именно эту карту, а не другую? Что изменилось после нашего выбора? Какие карты нам теперь важнее получить?

На все эти вопросы можно и не отвечать. Но тогда по окончании драфта вполне может оказаться, что у нас есть 45 карт, но нет никаких шансов собрать из них колоду, потому как они равномерно размазаны по всем пяти цветам и не объединены никакой общей идеей.

Значит, мы таки хотим решать все эти задачи. Хорошо — а как это сделать? Прочитывать все варианты, чтобы остановиться на лучшем, у нас нет возможности, ибо на выбор карты нам дается меньше минуты. А этого не хватит даже на прочтение формулировок карт. Значит, большинство решений нужно будет принять заранее, еще даже не зная, рядом с кем придется сидеть и какие карты будут открыты. Тогда нам нужен план драфта!

Есть, конечно, совсем простенькая схема набирать побольше зверьей, по возможности — жирного, дабы мочь затоптать противника, и собирать всякие убивалки, чтобы уничтожать вражьи зверье, и при этом стараться оставаться в рамках двух цветов (или, на крайняк, трех). А дальше все решат везения и умение играть.

Подобная схема годится для новичков. Но

для профессиональной игры и для одержания уверенной победы этого, мягко говоря, недостаточно

Шесть правил драфта

Около года назад некто *Sean McKeown*, известный мог и онлайн-журналист, поделился с общественностью своими личными разработками по теме принципов драфта. Он выделил шесть правил, по которым можно проводить оценку как отдельных карт, так и общей стратегии драфта. Вот эти правила

1. Выбирай и обрезай цвета на первом круге, чтобы получить их на втором.
2. Чтобы полностью использовать потенциал полученных карт, будь гибким.
3. Атакующие карты лучше защитных.
4. Преимущество по картам — ключ к победе.
5. Чем ближе распределение стоимости карт к идеалу, тем стабильнее колода.
6. Лучше первым тянуть карту, чем ходить.

Прежде чем приступить к подробному разбору этих правил, хотелось бы сделать несколько вступительных замечаний

Во-первых, я предполагаю, что игрок владеет только той информацией, которую на драфте можно получить легально. То есть все его выводы основаны на картах, получаемых в бустерах. Заглядывать в руки своих соседей или спрашивать их о цветах, которые они собирают, — нарушение правил драфта

Во-вторых, каждый игрок должен иметь представление о сете, на котором проходит драфт. В идеале он должен знать полный список карт и их соотношение по силе друг к другу

В-третьих, определить несколько любимых цветовых сочетаний и стратегию игры в них нужно до начала драфта, а не во время оного. Теперь можно перейти и к самим правилам

Правило первое

Выбирай и обрезай цвета на первом круге, чтобы получить их на втором. Как и почему это работает? Смысл этого правила простой — не дать нашему соседу слева содержательных карт в выбранных нами цветах, чтобы у него не было повода собирать нужные нам карты. И тогда на обратном (втором) круге мы получим значительно больше плюшек в нашу колоду

Для опытных драфтеров довольно просто определить, что собирает сосед справа, даже не заглядывая ему в руку. А ссориться с ним по цветам бессмысленно, так как он целый два круга контролирует проходящие карты левого игрока. Значит, при определенном везении с соседом слева наша стратегия будет работать, и очень даже хорошо

Правило второе

Чтобы полностью использовать потенциал полученных карт, будь гибким. Это правило можно условно разделить на две части. Первая относится к цветам. Если при выборе очередной карты себе в колоду у нас появляются сомнения в целесообразности сбора колоды в наших цветах, то надо их менять. Когда такие сомнения появляются? Типичными бывают два случая: если становится очевидно, что сосед справа собирает один или несколько наших цветов, или если какой-либо цвет за столом почти не собирают. В обоих случаях нельзя делать выводы по одному бустеру — бывает, что приличных карт в одном цвете в него не попало изначально или, наоборот, их попало туда слишком много и все просто не успели выбрать. Вторая часть уже говорит о самих картах. Определив некоторую шкалу ценности карт, необходимо помнить о ее относительности. Допустим, перед нами стоит выбор между двумя красными картами: довольно неплохим *Halberdier* (3/1, first strike) и почти никаким в драфте *Anarchist* (2/2, возвращает при входе в игру карту типа *sorcery* из нашего кладбища в

Выбор цветов

Существует два принципиальных подхода к этому вопросу среди профессиональных игроков. Первый — это тот, который описывается правилами 1 и 2 этой статьи. Второй же говорит, что собирать надо самые сильные карты, независимо от цвета. Обычно пользуются первым подходом, но вот во времена драфтов на *Invasion-Planeshift-Apocalypse* второй подход получил неожиданную поддержку. Дело в том, что сами эти сеты были задуманы для возврата многоцветных колод в стандарт, соответственно — содержали много золотых (двух и более цветных) карт. Что привело к появлению колоды под кодовым названием *5cg* (five color green — пятицветная зеленая), способной получить источник маны любого цвета. Эта стратегия позволяла собирать самые сильные карты всех цветов и было одной из трех самых сильных вариантов в те дни

руку). В обычной ситуации выбор в пользу первого существа очевиден. Но мы, благодаря нашим добрым соседям, уже получили два *Firebolt* и *Shower of Coals*, которые имеют тип *sorcery*. Так что теперь имеет смысл взять именно *Anarchist*

Правило третье

Атакующие карты лучше защитных. Это одно из самых простых в понимании правил. Ведь действительно, вашей задачей является снять 20 жизней оппонента. Самым элементарным способом это сделать является хождение в атаку существами и использование карт, снимающих жизнь нашего противника. Попытка отсидеться в пассивной обороне обычно приводит к тому, что оппонент все же находит в своей колоде карту, на которую у вас нет ответа. Так что, даже собирая "контрольную" колоду, думать надо о нападениях — так как известно, что это — лучшая защита!

Преимущество по картам — ключ к победе

Такое преимущество игрок получает, разменивая одну свою карту на несколько других своих или чужих карт. Допустим, *Ancestral Recall* дает вам преимущество в две карты. *Shower of Coals* также может дать такое преимущество при наличии трех существ у оппонента. Почему это ведет к победе?

Обычно игра происходит в следующем режиме. Один противник предъявляет на своем ходу другому некоторую угрозу для его жизни. Самая простая угроза — существо. Второй должен относительно быстро ответить на эту угрозу, либо нейтрализовав ее, либо выставив встречную угрозу. Так продолжается до тех пор, пока у кого-то не кончатся ответы на угрозы противника. Но чем больше у вас карт, тем позже для вас настанет этот момент. И тем раньше он настанет для противника. Если вы, расходуя одну карту, заставляете его тратить две или три, то, уничтожая его резервы, вы снова приближаете себя к победе. Однако не сто-



ит забывать, что ключевой задачей является все то же снятие 20 жизней оппонента. Причем сделать это надо первым

Правило пятое

Чем ближе распределение стоимости карт к идеалу, тем стабильнее колода. Посмотрим, что такое идеальное распределение. Если предположить, что мы собрали колоду ровно в 40 карт и 18 из них — земли, то идеал оставшихся 22-х карт выглядит так 2 5 8 5 2, где пер-

Первая карта

Обычно выбор первой карты ни о чем не говорит, так как мы еще не знаем, что соберет наш сосед справа. Вообще не обязательно, что она повлияет на дальнейший выбор цветов или даже найдет место в колоде. Но и к этому выбору надо подойти аккуратно. Лично я предпочитаю брать карту, которую легко можно будет положить не только в основной цвет, но и в дополнительный второй (или даже третий). Однако есть еще ситуативное решение о сигналах. Допустим, вы открыли бустер с тремя отличными картами одного цвета и средней другого. Такое бывает сплошь и рядом. Что делать? Надо брать среднюю карту, потому что все три хорошие карты вы сразу не можете взять, а вал, сосед слева (возможно, даже два соседа слева) почти наверняка станет собирать тот цвет, в котором много хороших карт, посчитав это сигналом. И вы получите очень мало содержательных карт на втором круге драфта в хоушем, на первый взгляд, цвете

вое число — количество карт с ценой в одну ману, второе — в две, и так далее. Следя за таким распределением как во время драфта так и во время сбора колоды, вы сможете избежать как слишком дорогой по мане колоды, так и слишком дешевой. Недостаток первой в том, что на ранней стадии игры она не способна ничего сделать, а такое несчастье, как отсутствие четвертой или пятой земли может и вовсе убить ее сопротивление. С дешевой колодой все наоборот: на много мелких угроз значительно легче найти ответ, чем на одну крупную. Так что если ваш оппонент немножко тяжеловеснее, то очень быстро может оказаться, что в атаку ходить бессмысленно, а в блоке вы меняете одно существо противника на два своих. Так вы теряете то самое преимущество по картам из четвертого правила

Шестое правило

Лучше первым тянуть карту, чем ходить. Это наиболее спорное утверждение, которое имеет как аргументы "за", так и "против". Но "за" все же больше. Почему хорошо тянуть первым? Потому что таким образом вы, во-первых, получаете преимущество по картам, а во-вторых, вышибаете почву из-под ног у нестабильного противника. Ведь во времена трех и более цветных колод все зависело не столько от качества карт в руке, сколько от наличия земель правильных цветов

Теперь к аргументам "против". Отдавая первый ход противнику, вы тем самым отдаете ему инициативу и вынуждены играть сами от задницы. Это не есть хорошо, что следует из правила третьего

Но, в целом, на драфте колоды получаются не так сильно выверенными, как в том же Constructed, так что право первого хода не столь важно, как карточное преимущество

Заключительное слово

Теперь, когда вы знаете все правила и их смысл, я раскрою вам еще один секрет. Шесть правил — вовсе не универсальный рецепт победы. Более того, список их далеко не полон. И к тому же, не все они будут работать в любом формате. Единственно верного рецепта победы не существует. И это — не более чем один из самых оптимальных путей

Правила придуманы несколько лет назад. Они проверены годами, но в свете сегодняшнего дня подчас требуют небольших модификаций и дополнений, ибо каждый новый сет отличается по внутренней динамике и механикам от всех других

Играйте, ищите новые решения, находите новые правила и получайте удовольствие от игры. Тогда вы сами сможете написать свои, новые, шесть правил драфта. А может, их будет не шесть, а десять или даже одно универсальное!

Удачи вам, господа. А мы в следующих номерах еще, возможно, вернемся к теме драфта и рассмотрим некоторые другие его интересные схемы и особенности.

Основано на статье Sean McKeown "Six Guidelines to Better Drafting". Фотографии, использованные в статье, сделаны в клубе "MagicLand" (Киев) ■

Союз нерушимый Народов Свободных

Архетипы светлой части колоды LoIR TCG

Николай Пегасов

(pegasoff@rolemaner.com)

В коллекционный карточный "Властелин Колец" в России начинает играть все большее количество людей. В рунете постоянно появляются новые материалы об этом продукте, а вот в печатных изданиях информации о нем не очень много. Были лишь обзорные статьи в нашем журнале (№1 и №5 за этот год). В то же время Lord of the Rings TCG стала самой продаваемой коллекционной карточной игрой в мире, она имеет широкую турнирную поддержку (в т.ч. в нашей стране), и в этом году впервые пройдет мировой чемпионат. Отсюда возникает потребность в аналитических материалах по карточно-коллекционному "Властелину". Руководствуясь этим, начиная с нынешнего номера мы открываем небольшой тематический цикл статей.

Как создается игровая колода LoIR TCG? Вы, наверное, помните, что она состоит из двух равных по объему частей: карт Свободных Народов и карт Сумрака. По существу, в игре присутствует сразу две колодастроительных стратегии: светлой и темной половины колоды. Сегодня мы обратимся к Свободным Народам и рассмотрим наиболее играбельные архетипы светлой части деха. Обращаю ваше внимание на то, что все архетипы сложились после выхода двух первых сетов игры: Fellowship of the Ring и Mines

of Moria. К появлению этого номера журнала в продаже "турнирным" станет и третий сет, Realms of the Elf-lords, и о возможных изменениях в метагейме сказано в отдельной врезке.



Хоббиты: Маленькие и незаметные

Все четыре полураскидки могут быть выведены в начале игры. Самым ценным, конечно, является Сэм, верный слуга Фродо, т.к. только он может стать Хранителем Кольца в случае гибели последнего. Хоббиты убегают из сражений посредством stealth-событий (например, Hobbit Stealth) и заживают раны при поддержке своих многочисленных сородичей-союзников из Шира (Rosie Cotton, The Gaffer и др.). Особо крутых врагов встречает самый сильный хоббит, вооруженный мечом Мерри (From O'er the Brandywine). Иногда в колоду добавлял Боромира (Son of Denethor), способного усиливать полураскидок. Существует вариант даки только с двумя (!) спутниками, Фродо и Сэмом, которые прокачиваются за счет пачки обстоятельств Promise.



Недостатки: Поскольку колода состоит в основном из союзников и обстоятельств, ее стратегия легко нарушается при массовом сходе противником этих типов карт (что вполне возможно в текущем геймплее). Однако постоянно находятся люди, пускающиеся в эксперименты с представителями Хоббита.

Дварфы: Напролом!

В начальном Братстве, конечно, присутствует Гимли, а вот его спутника можно выбрать, когда вы узнали, на чем строится темная часть оппонента. Против орков стартуйте Фаринам, против урук-хаев — Фрором, против назгулов рекомендую Глоина. Стратегия проста — сыграть на вашу толпу дварфов побольше хлявального раскачивающего баракла (топоры, наручи, *Gimli's Helm*) и валить врагов при помощи огромного количества событий-бустов (от англ. boost — «раскачивать»), увеличивающих силу и наносимые повреждения. Популярны всевозможные обстоятельства, улучшающие бойцовские качества дварфов. Под сверхсильных врагов подставляется пушечное мясо в лице *Dwarf Guard* (хотя известны случаи, когда Гимли удавалось убить *Barogol*). Игровую колоду очень просто собрать, т.к. вам потребуются в



основном *саттол'ы* и *инсаттол'ы*. Поскольку в основе колоды лежат карты событий, она быстро выливается, и, чтобы не деkjнуться (обнаружить, что колода закончилась), нужно иметь в деке до 80 карт (т.е. 40 светлых).

Недостатки: Дварфы плохо защищены от темных обстоятельств (*Make Light of Burdens* погоды не делает), что затрудняет игру против назгулов или Саурона. Проблему пытаются решить добавлением союзника *Бильбо* (*Well-spoken Gentlehobby*), однако это не делает игру с указанными оппонентами более стабильной. Кроме того, бусты могут просто не прийти в руку (порою их «выкапывают» с помощью событий, прокручивающих колоду, вроде *Delving*), и тогда ваш бородатый отряд отправляется к праотцам.

Рейнджеры: Следопыт, Соколиный Глаз и их боевая подруга

Рейнджеры в Средиземье трое, как танкистов и мушкетеров. Арагорн, его невеста Арвен и Боромир (последний является таковым только в варианте *Lord of Gondor*). Гондорцы Арагорн и Боромир — самые сильные спутники в игре, что и определяет стратегию в целом: ребята, вооруженные именными мечами, шинкуют врагов при помощи гондорских бустов. Арвен действует обстоятельствами, позволяющими печить и усиливать ее суженого *Choice of Luthien*, *Arwen's Fate*. Лук Арагорна помогает отстреливать наименее приятных противников при посредничестве события *A Rangers Versatility* (которое ненавидят все, кто играет «толстыми» темными персонажами). Наконец, Арагорн (*King in Exile*) каждый ход лечит одного из участников Братства. Начинают игру Боромиром и сильным Мерри, либо Арвен и Леголасом, если последнему находится место в деке.



Недостатки: Главный недостаток — это хоть и стабильная, но недешевая колода (много дорогих *rare*-карт). Дека ничего не может сделать с темными обстоятельствами, которые противник играет в зону поддержки, а они особо опасны у Мории и Саурона (хотя проклятия с персонажей легко снимаются лечащей травкой *Athelas*). Наконец, в колоде немного спутников, и игра против темной *swarm*-деки (основанной



на большом количестве дешевых врагов) очень проблематична, если в руку долго не приходит Лук Арагорна.

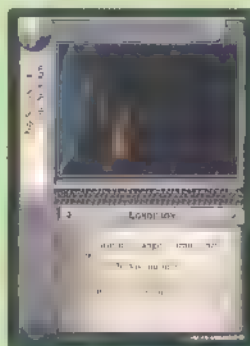
Гэндальф: Служитель тайного огня

Гэндальф обеспечивает колоде хорошую стабильность за счет применения своих заклинаний события, среди эффектов которых —

Другие комбинационные колоды

Комбо-деки в *LoTR* составляются из карт, работающих на нестандартную общую идею. Одно из популярных устремлений дек-дизайнеров — не давать играть темной части противника за счет сокращения Котла Тьмы (т.е. «наливать» оппоненту меньше «маны»). Это достигается с помощью бесплотных карт (например, *Dwarf's Wisdom*, *Frodo Reluctant Adventure*), удешевления ввода карт в игру (*Gandalf's Wisdom*, *Frodo Reluctant Adventure*), а также сокращения сумеречного числа местности при перемещении Братства (*No Stranger to the Shadows*, *Talent for Not Being Seen*, *Gimli Dwarf of the Mountain* race).

Другой сильный комбо-вариант (строится на дварфах или эльфах и дварфах) заключается в опустошении колоды и руки противника. При оптимальной партии дека противника может закончиться уже в шестой местности. После этого



вы легко бежите до девятой, потому что противнику неоткуда взять врагов, либо просто убиваете беззащитного оппонента. Данная стратегия представляет собой самый удачный симбиоз светлой и темной частей колоды, работающий на общую идею. Подробнее мы рассмотрим эту деку в следующей статье, когда поговорим о Темной половине.

универсальный буст (*Servant of the Secret Fire*), предотвращение ранений (*Intimidate*) и снос всех обстоятельств, т.е. полный *disenchant* (*Sleep Caradhras*), которого боятся поклонники назгулов и Сауруна. Спутниками Гэндальфа могут выступать различные персонажи, кто именно — дело вкуса. Обычный принцип деки постоянно выводить новых спутников и не бояться отдавать их на съедение злобным врагам. Но помните: Гэндальф должен выжить, иначе

50% светлых карт отправляются в сброс, т.к. заклинания без мага вы не сыграете

Третий сет и будущее Свободных Народов

Новый сет *Realms of the Elflords* (который приобретает статус турнирного в середине июля) принес с собой несколько интереснейших карт, вокруг которых, вне сомнения, будут строиться комбо-колоды. Одной из сильнейших карт сета можно считать гэндальфское обстоятельство *Trust Me as You Once Did*, которое по сути может эффективно увеличивать силу спутников до тех пор, пока у Гэндальфа остаются "хиты". Нужно лишь собрать братство исключительно из персонажей, чья карта несет печать Гэндальфа, вот только кого выбрать? Компании Леголас-Гимли-Арагорн и Арагорн-Боромир смотрятся наиболее внушительно.



Другая хитрая карта — *Horn of Boromir*. При помощи гондорского рога (и за ранение себе) Боромир может призвать на помощь в сражение союзников, которые, как правило, рвутся на части самыми смелыми творениями. Но союзников-то не жалко, главное — в братстве все целы. Необходимые Боромиру "хиты" может каждый ход отпечивать новая версия Боромира (*Defender of Minas-Tirith*). Армией пушечного мяса будут выступать эльфийские или хоббитские союзники (последние предпочтительней, т.к. дешевле).



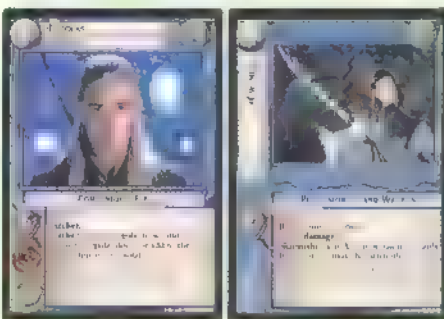
Наконец, будут созданы новые вариации эльфийских дек, ведь именно этой культуре посвящено наибольшее количество карт сета. Простейшая комбинация строится на новой Арвен (*Lady Undomiel*) и союзниках-эльфах с травьей (а не с привычной шестой) местности. Одним из этих союзников стал Эльронд, способный вылечивать спутников.



Недостатки. Начинать партию одним Гэндальфом опасно, ведь при долгом отсутствии спутников волего Фродо затопчут количеством врагов. Если же стартовать кем-то другим (вариант: Гимли и Леголас), то может долго не приходиться в руку Гэндальф, без которого дека не работает. То же самое случится и при гибели волшебника.

Эльфы: ...и туча стрел затинили солнце

Эльфы предпочитают разбираться с противником в фазе стрельбы, не доводя дела до сражения, в котором они откровенно слабы. Начинают они всегда Арвен и Леголасом. Последний в варианте *Greenleaf* позволяет в фазу стрельбы за ранение себе нанести прицельное ранение противнику (direct damage) — это ключевая карта колоды. Прочие эльфы вооружаются луками, а прорывающиеся сквозь стрелы враги попадают к Арвен, восседающей на коне и размахивающей Гаемегилом. Этот именной меч позволяет эффективно пролистывать собственную деку, сбрасывая карты с руки, что важно для неторопливых эльфов. Стандартный комплект завершают союзники лучники (которые заботливо вылечивают Галадриэль), *A Ranger's Versatility* (см. раздел о рейнджерах) и пачка событий *Double Shot*.



Недостатки. Если после пулеметной стрельбы осталось в живых несколько сильных врагов, можете заказывать заупокойную одному из эльфов. С назгулами бороться почти бесполезно, событие *Relentless Charge* способно выкосить всех стрелков. Наконец, Арвен и Леголас — самые дорогие карты *LoTR TCG* на момент выхода третьего сета.

Эльфы и дварфы: Плечом к плечу

Одна из самых популярных комбо-колод. Основана на обстоятельстве *Shoulder to Shoulder*, которое вылечивает эльфа за счет ранения дварфа и наоборот. Ранения в итоге сливаются на эльфийских союзников, которые топчут на шестой местности (Лориен) и вылечиваются все той же Галадриэлью, а мы каждый ход перезаряжаем Леголаса-снайпера (см. о нем выше) и Гимли (*Son of Glain*), усиливающегося за ранения. Стратегия та же, что и в чисто эльфийской колоде, только обстрелянные враги попадают не под меч Арвен, а под топор Гимли.



Недостатки. Уничтожение *Shoulder to Shoulder* создает огромную проблему колоде. Еще хуже, если вам снесут союзников, например, при помощи местности *Anduin Confluence*.

Остальные колоды: Бескрайние просторы Средиземья

Этим не исчерпываются игральные архетипы *LoTR TCG*. Игроки любят экспериментировать с составом Братства, что постоянно дает эффективные результаты. К примеру, Арагорн может включаться в эльфийскую деку (что создает абсолютно новый архетип), а Гэндальфа пробуют добавлять во все вышеперечисленные колоды для эксплуатации его мощных заклинаний (с переменным успехом).

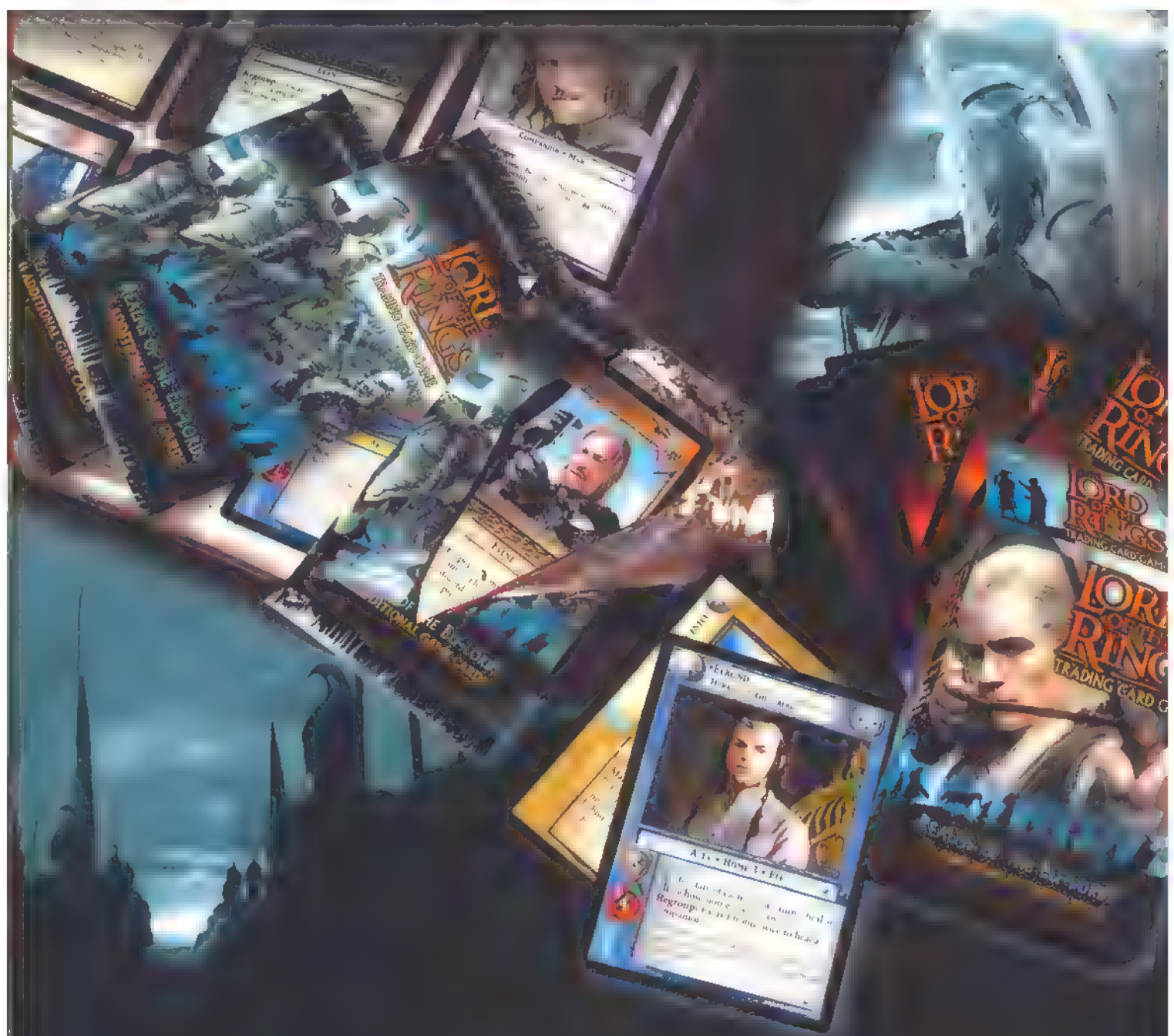
Не бойтесь пробовать и ошибаться, исключайте одних членов Братства и добавляйте других, заменяйте снаряжение обстоятельствами и наоборот. Счастливого пути вашему Хранителю Кольца, пусть всегда он добирается живым до девятой местности!

В следующей статье мы рассмотрим архетипы темной части колод. ■

В России игру *LoTR TCG* распространяет компания "Хобби-игры", www.hobbygames.ru

На компакт "Игромании"

На CD вы обнаружите официальные русские правила игры, последнюю редакцию английских правил, свежий FAQ, спойлеры всех трех сетов, массу деклинов (иллюстрирующих эту статью), список полезных интернет-ресурсов, турнирные правила и другие материалы о *LoTR TCG*.



ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА

Властелин Колец
(Lord of the Rings TCG)

— настольная карточная игра, в основу которой положена вселенная одной из самых популярных фэнтези-серий Дж. Р. Р. Толкина
— самая захватывающая интерактивная игра
— Битера Джексона Морона предстоит преодолеть путь
— от Гриветей до беззаботных Шир-терей
— от мрачных гор Мория до величественных Альфийских лесов
— от загадочной реки Андуина

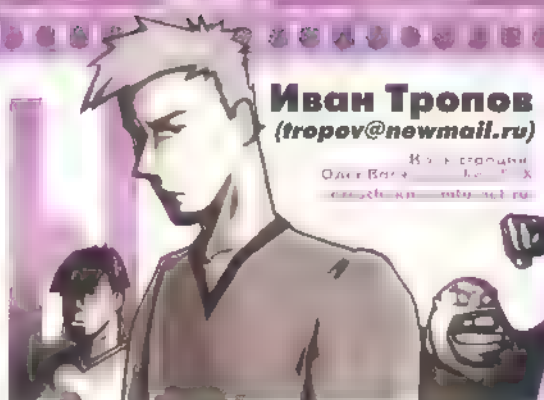
Россия: (095) 238-57-59, Москва, метро "Политка", Бот.Политка-28 стр.1, клуб интеллектуальных игр "Лабиринт".
Тел. для справок: (095) 238-57-59, E-mail: labyrinth@rolemanor.com, Интернет: www.rolemanor.ru/labyrinth.
В России игра "Властелин Колец" распространяется компанией "Хобби-игры". Тел.: (095) 238-57-59.
Факс: (095) 238-57-52. Адрес сайта компании: www.rolemanor.ru, www.rolemanor.ru.

ХОББИ
ИГРЫ

THE
LORD
OF THE
RINGS

Строжайше игра "Властелин Колец" в месте продажи игр и игрушек, компьютерных игр, видеокассет, видеофильмов и клубов интеллектуальных игр.

@НЕПЕРЫ



От автора рассказа "Корневой мир", напечатанного в "Игромании" №10/49 2001.

Всю ночь декан гонялся за мной

А началось все еще вечером. Чертов Вик! Он у нас в Англии по обмену, а вообще-то он из дикой Раши. Но хуже всего не это. Хуже всего то, что его именно ко мне в номер соседом подсадили!

А вчера вечером он напился вдрызг, да еще и протащил в общагу ящик пива. Декан и до этого к Виду неровно дышал, а с этим ящиком пива Вик до него натурально докопался. Ну нельзя у нас в общагу ничего спиртного приносить! — а Виду все по фигу. Вот декан и притащился в наш номер, и давай лично выгребать все пивные запасы. А Вик, зараза, спрятал дюжину банок в мой коммод! А я об этом ни сном, ни духом!

Ох и влип

Декан всю ночь гонялся за мной с раскаленным паяльником, заставляя досдать прак по радиофизике

Но я почти смотался от него

Осталось совсем чуть-чуть. Добежать до лестницы — а там уже

И вдруг из-за угла выставляется чья-то нога — и я классно лечу на пол

— Есты! — ревет надо мной Вик

Это была его, гада, нога!

Есты!!! снова взревел он



и я подпрыгнул на кровати, проснувшись

Но тише не стало.

Из комнаты Вика несется мерный рев, словно там реактивный двигатель прогревается. Опять его комп, с утра пораньше! Ну, сейчас я ему все припомню

Влетаю в его комнату

А он на меня ноль внимания

— Есты!! — снова ревет

Вперился в свою двадцатидюймовую эл-си-дешку диким взглядом, и от возбуждения аж в кресле прыгает

А из-под стола комп вает, здоровенный тауэр с водяным охлаждением. Ревет своими вентиляторами почище авиационного двигателя — снизу к корпусу натуральная морозильная камера приделана, чтобы воду охлаждать

— Вик, канчай орать! — я на него набрасываюсь. — И выключи форсаж у своего компа! Ты когда свой камень разгоняешь, мне кажется, наша общага взлетает!

Нет, я конечно, не завидую, но... Я вот не из самой бедной семьи, но мои родители не могут мне позволить каждый месяц комп апгрейдить. А этот Вик, даром что из бедной Раши — я за обучение плачу, а ему, блин, еще доплачивают! — он сидит с классным монитором, и камень у него последний, да еще разогнанный почти в полтора раза! Нет, я не завидую. Но ведь правда обидно, да?

— Выключи форсаж!

А он словно не слышит. Ага, понятно... Сдираю с него наушники с взрываютсящими Рамштайнами

— Выключи форсаж!

— Утра, Дик! — Вик вопит радостно.

Вообще-то я предпочитаю, чтобы меня звали Ричордом. Дик — это как-то... Но он специально меня Диком кличет, хотя и знает, что мне это не нравится. Еще и ухмыляется!

— Если кончишь докапываться до моего компа, получишь пиво. Я натурально в осадок выпал

От него несет пивом. С утра пораньше! Уже успел насосаться. Но... Но как?!

Декан же лично обыскал наш номер, обе комнаты. И ванную обыскал. Даже в бачок толчка заглядывал! Он все обыскал. В нашем номере пива не осталось — на что хотите спорю!

Вик, конечно, мог бы выбраться в лаб, но... Не в его привычках это. Да и не выходил он еще из нашего номера. Он был небрит, неумыт и вообще сидел за компом в одних трусах. Униформа хакера, как он говорит

Но тогда откуда он взял пиво? Ни фиги не понимаю

— Какое пиво? — кручу пальцем у виска. — Тебе вчерашнего мало?

Какое, какое... холодное! — Вик огрызается

И под стол ныряет. Открывает дверцу сисблока

— Блин! — у меня невольно вырвалось

Внизу системного блока, в трубках водяного охлаждения, искрятся инеем четыре банки "Гиннеса"!

— Так будешь? — Вик спрашивает

Вскрывает одну банку, жадно к ней прикладывается

Я невольно сглотнул и облизнулся. "Гиннес", холодный. Эх, какими тут только идеалами не пожертвуешь

— Знаешь, Вик, — говорю, — твой комп начинает мне нравится

— Ё! Прогиб засчитан, Дикки, — смилостивился Вик и швырнул мне банку



Хлебнув пиво, я повалился на его кровать

Кто-то пускает слюнки на Бритню, кто-то подсел на Памелкины баты, а Вик запал на щенков. Не, не в том смысле, конечно

Он тащится с электрических щенков. Одна стена в плакатах "чихуа-хуа" — так Вик стареньких японских "Айбо" называет. Вторая в концептах, которые еще только лет через десять будут



А прямо над монитором — там наша аглицкая рободогиня кевларовыми клыкками скалится

Вот в нее Вик точно вторился. Но с ней у него облом вышел. Не по карману ему это. Одна такая электрическая сучка стоит как немецкий "Мерс", если не очень навороченный.

— Чего орал то? — говорю.

— Вот такой еп у меня теперь будет! — Вик в плакат с электрическим щенком тычет.

Еп — это от е electrical puppy, что ли?

Не гони, — говорю. — Он знаешь, сколько стоит?

— Тридцать штук.

Знает, надо же. Тогда на что рассчитывает? Нет у него таких денег.

— Это в чем? — говорю, чтобы время выиграть. — В фунтах или в юриках?

— На фига мне юрики? — Вик фыркает. — В наших, конечно. В баксах.

Странно. Я думал, в ихней Раше какие-то rubbles в обращении.

— Тогда как ты его купишь? В лотерею выиграл?

— Не, у бога в карты. На фига мне его покупать? Сам прибежит. Зачем у него лапы, по-твоему?

Я только глазами хлопаю. Прикалывается он, что ли?

Но он не прикалывался.



Раньше хозяева собак как друг перед другом выпендривались?

"Моя псина все понимает."

"А моя талочки носит и газеты!"

А теперь, когда появились наши рободоги, электрической псина может и электронные письма вслух зачитывать. Конечно, если в нее мобильник встроен и браузер на хорде валяется.

Многие толстосумы так и выпендриваются. Одного не учитывают: мелкомягкие браузеры можно ставить только на то, у чего нет лап.

— Один мой троян ночью подтверждение сбросил, — говорит Вик довольным тоном. — Какой то лохастый хозяин разрешил своему епу вскрыть аттач к моему письму, и троячка зацепился в операционке псины. Как только щенок выйдет в сеть, троян докачает прогу для удаленного админства, и

Ты что, собрался его угнать?

— Не, я с тебя талцусь. — Вик ухмыляется. — А на фига у него лапы, если не для этого?

— Но это же противозаконно.

— Чего?

— Противозаконно!!

— Чего-чего? — Вик щурится, словно не расслышал.

— Противозаконно! Слова такого не знаешь?

— Нет, ну что вы за люди такие, англичане. — Вик раздраженно языком цокает. — Законы для людей, а не люди для законов! — выдает с самой серьезной миной. — Учись, студент!

Вроде уже полгода с ним — но к нему поди привычки. Вот и сейчас никак не въеду: прикалывается он — или всерьез? Вот почему в ихней Раше такой бардак, наверно.



Конечно, я честно попытался его отговорить. Это же нарушение закона, все-таки! Но Вик только скалится с издевкой.

— А что за статья?

Тут я подвис немного. Действительно, статьи как бы нет. Похищение животных? Так ведь епы не живые. Угон? Так ведь еп сам убежит. Ну, почти сам... На своих лапах, во всяком случае.

— Если поймают, придумают, — утешаю его. — Не переживай.

— Не, все-таки ты эгоист, Дикки, — Вик головой качает.

Я офигел. Он угоняет чужую собственность — а я эгоист?

— Ты только о своей заднице и думаешь, — Вик говорит с упреком. — А ты подумай о высоком! Лохастый толстосум всегда может себе еще одного епа купить. А для этого он или еще больше заработает, или страховая компания раскошелится. Сечешь?

— Не-а, — честно головой мотаю.

— Эх, ты. Я же о развитии вашей джи-биндии пекусь! Я тут, понимаешь, рискую собственной задницей, чтобы ускорить денежный оборот и поднять ВВП твоей родины — а ты, паразит неблагодарный, будешь мне же еще на мозги капать?!

И да. А курсы риторики мы с ним вместе прогуливали, вроде.

Тут я еще нехоти на плакатик взглянул — тот, что над монитором, с последней моделью нашей рободогини. Это ж на каких понтах можно будет ходить перед сокурсниками, когда за тобой такой епчик семенит. А уж перед девчонками.

В общем, уломал он меня.



Следующим утром щенка вышел в сеть. Троян, который зацепился в его операционке, докачал прогу для удаленного админства, и Вик сразу же поставил епу в расписание в полдень, когда хозяева щенка по делам разбегутся и дома никого не останется, еп самостоятельно включится и выйдет в сеть.

И ровно в полдень епчик снова выходит в сеть и связывается со скриптом Вика на левом серваке. Мы на том серваке уже сидели, сразу же и начали.

Первым делом заставили щенка транслировать сигналы с видеосъемки, которые у него вместо глаз, на наш комп. И начинаем водить щенка по квартире — надо найти выход, чтобы вывести епа из дома.

Ох и толстосум же нам попался. Мы в лабиринте комнат минут пять плутали, пока до выхода добрались!

Но все-таки домаршировали епчика до входной двери.

— Уф. — выдыхаю облегченно. — Наконец то!

Но Вик меня не поддержал. До двери добрались — а что дальше? Как ее открыть?

Попробовали дотянуться лапой до замка — ни фиги. Не достает щенка, слишком высоко замок врезан.

— Ничего не выйдет, Вик, — говорю. — Жаль.. Не будет у нас своего епчика.

— Ну, ты, оптимист недоделанный! — Вик меня от клавиш отстраняет. — Слюни подбери!

Ведет епа на кухню, выбирает табуретку полегче и заставляя щенка ве толкать. Ох, и мутное же это занятие! Не приспособлены у щенка морда и лапы для того, чтоб табуретки по квартире возить. Но Вик — упрямый. Полчаса маялся, но все-таки заставил епа приволочь табуретку к двери. А еще через пять минут даже сумел взгромоздить щенка на эту табуретку, виртуоз!

Теперь лапа до замка дотягивается. И вот тут у Вика жестокий облом вышел. Даже с табуретки открыть замок невозможно! Слишком грубая у щенка лапа. Вик епа и так, и сяк — а лапа с переключателя замка все равно соскальзывает.

Но Вик и тут не отчаялся.

— Придется через окно, — говорит невозмутимо.

Ведет епа в кухню. Снова затаскивает его на табуретку, с нее на стол, в окно выглядывает его камерами.

— Блин!!! — выдыхаем дружно.

Пятый этаж. Даже если мы каким-то чудом откроем окно — толку-то? Когда щенок с такой высоты навернется, это будет уже не епчик, а груда кевлара с кремневыми вкраплениями.

Загрустили мы. Столько стараний, и все зря?

Хлопнули по банке холоденького "Гиннеса" — и тут Вика осенило.

— Слушай, Дик! — по плечу меня лупит. — Я понял, почему у нас ничего не выходит!

— Ну и почему?

— Мы предали наши идеалы.

— Чего? — говорю подозрительно. — Ты переутомился или пи-ва перепил?

Но Вика уже понесло.

— Нельзя думать только о своих малкошкурных интересах, Дикки! Надо помнить и о ВВП твоей родины!

И в угол экрана тычет. На кухонном окне датчик сигнализации висит. Ну и что?

— Не понял, — говорю честно.

Эх, ты

Вик снова за клавиатуру. Отводит епа от окна, но самый край стола, разворачивает — да как дернет его, на полный ход! Щенок по длинному сталу разбежался — и со всей дури мордой в стекло-пакет! Стекло кусками в разные стороны.

Удар щенка остановил, наружу он не вылетел. Зато внутри дома сирена взвыла!

— Ну и что ты сделал?!

Но Вик меня даже не слушает. Сгоняет епа со стола и шустро в прихожую ведет. Пока щенок добежал, в дверь уже кто-то рвется. Полисмены на сработавшую сигнализацию примчались. Решили, в окно кто-то влез.

— Ну и на фига?! — я на Вика набрасываюсь. — Ша они все сообразят! Такую псину потеряли!

Но Вик что-то не расстроивается. Наоборот, все по клавише щелкает, и хладнокровно так. Загоняет щенка в угол прихожей и приказывает ему там засыпать. Встал наш епчик у стенок, лапу поднял — и дохлым бараном прикинулся.

Полисмены как раз дверь одолели. Влетают внутрь с пистолетами наизготовку. Но епа зыркнули, переглянулись и вглубь квартиры помчались, воров ловить.

— Йи-и-иху!!! — Вик ревет.

Пальцами над клавишей вспорхнул — и епчик рысцой сквозь открытую дверь.

Все-таки вытощил он щенка из квартиры!



Но потом еще битый час возились, пока вели епа в безлюдное место. Ближе всего Сент-Джеймский парк оказался. Завели мы епчика под куст, чтобы всякие пенсионерки, от безделья офигивающие, до него не докапывались, и малость расслабились.

— Ну, пошли заберем нашего песика, — Вик говорит.

Хватает свой коммуникатор, и мы быстрее в Лондон.

Через час добрались до парка.

Уже темнеет. Народ в парк так и валит, чтобы натуральных собак выгуливать. Вот ведь не повезло! Полно свидетелей.

Но Вика все по фигу. Достает он свой навороченный коммуникатор, помесь сотового с палмом и еще кучей всего. Пока я на эту машинерию слюнки пускал — какой у него цветной экран! а плевэр, на пятьсот метров флеша! — Вик уже в сеть вышел и снова контроль над епом берет.

Сориентировались мы на местности, находим нужный куст. Выводит Вик щенка наружу.

Я отпал. Когда епова морда из кустов показалась — тут я понял, отчего Вик на наших рободогов подсел. На фотке еп классный — но с реалом не сравнить. Это не японская дельцава за палторы тыщи фунтов! Это... это... слов нету, какая прелесть!

Но только мы к щенку, чтоб по-хозяйски его облапать — епчик взвизгивает и в сторону отпрыгивает!

— Как-кого... — Вик шипит ошумело.

Я тоже ни фиги не понимаю. Вик же щенка через сеть контролирует! А тогда чего эта электрическая сучка в сторону прыгает, без всякой команды?

Я на Вика смотрю — но он только плечами пожимает. Хорошо бы разобраться, в чем дело — да некогда. Народа кругом — много, в общем.

Ладно. Обходим мы щенка с двух сторон, чтобы он не вырвался, и дружно бросаемся на него.

Но не тут-то было. Поймать-то мы его поймали — но как он при этом взвыл! Почтище охранной сигнализации!

Отвалились мы от него, оглушенные. Щенок выть тут же перестал. Стоит, мордой крутит, как ни в чем не бывало. Не убегает. Но и в руки нам даваться не собирается. С-собака.

А на нас уже оглядываются. Вдали еще и пара полисменских касок под осенним солнцем поблескивает.

Вик снова за свой коммуникатор. Приказывает щенку подойти.

Ни фиги! Та есть пока до нас далеко, еп к нам послушно косолапит. Но на двух метрах — встал, и все. Ни шагочка.

— Чего он? — я не понимаю.

— Черт... — Вик бормочет. — Понял. У него в биосе прошта опция, что приблизиться к нему может только человек со специальным магнитным брелком. Еп с такими брелками в комплекте продается. А хозяин, зараза, эту опцию по дефолту и оставил, чтоб его.

Так можно же щенка просто отключить! Ты же его контролируешь!

— Точно. Молодец!

Вик снова с крошечной клавиатурой коммуникатора помучился, приказывает епу отключиться. Прикрывает щенок глазки — камеры зачехлил, если без романтики, — расставляет лапы пошире, чтобы не рухнуть, и отключается.

Переглядываемся мы победно и к щенку.

А он, зараза, глазки открывает — да как взвывает!

Снова отваливаемся мы от него. Щенок тут же выть перестал.

— С-собака.. — Вик шипит.

— Он что, полностью не отключается? — до меня дошло.

— Наверно... Вик плечами пожимает. — Похоже, только главный проц можно отключить, а вспомогательные все равно бдят, блин...

Сели мы на скамеечку, думаем.

Народ на нас косится, полисмены ближе подходят. Встали в сторонке, поглядывают на нас подозрительно. Вот-вот приважутся!

— Пошли, Вик, — я его за рукав тяну. — Ша здесь паленым запахнет. Ну его, этого щенка! Свобода дороже.

Но Вик себе в голову если что-то вбил — все, с концами. Только ломом и переформатируешь.

— Идея! — пальцами щелкает.

Опять в коммуникатор утыкается. По экрану пером пощелкал — и епчик побежал. Да не просто побежал — а начинает вокруг нас круги нарезать.

— Ты чего? — говорю испуганно. Полицейские на нас и без того уже косятся! Зачем ты его кругами гоняешь?

Но Вик только отмахивается.

— Если что не ломается, он флудится! — выдает. Потом, вроде как, смилостивился, с английского на доступный переводит, специально для меня. — Будет бегать, пока аккумуляторы не садут. Я его отучу выть, с-собаку!

Сидим мы. Еп вокруг нас круги нарезает, народ пальцем показывает. Но народ — фиг с ним. Другое хуже: полисмены на нас смотрели, смотрели — и вот дозрели. Идут!

Я сразу ветошью прикинулся. На лицо выражение — "не я это, не я!", глаза в землю, и только дрожь тихонько. Ну, все... Доигрались, блин! На фига я дал этому русскому себя уломать?!

— Это ваша электрическая собака? — полисмен строго спрашивает.

А Вик, похоже, не боится. Даже глаз не прячет!

Наша, говорит спокойненько.

— Зачем вы привели ее в парк? — второй полисмен вступает.

— Выгуливаем, — Вик нагло заявляет.

Помолчали полисмены, переваривая.

— А зачем вы заставляете робота бегать кругами? — первый снова спрашивает.

Ну, все. Сейчас они до нас точно докопаются.

И тут Вик такое отколол, что я своим ушам не поверил.

— Ну, вы даёте. — в лицо полисменам ухмыляется. — Образованные же люди, должны сообразить! Как же еще щенка на выносливость тренировать?

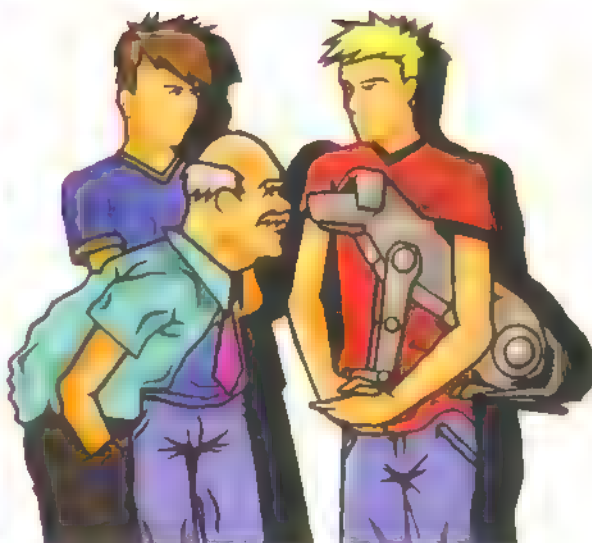
Я замер.

Полисмены переглянулись.

Но Вика посмотрели, и еще раз переглянулись. Пальцами у касок покрутили — и отошли в сторонку, от греха подальше.

— Ну ты, Вик, даешь!

— Наглость — это не только бесплатные "форточки", — Вик говорит невозмутимо. — Это еще и виза в Штаты по приглашению мелкомягких программистов!



А вечером я первый раз в жизни пожалел, что в нашей джи-биндии производят лучшую в мире радиотехнику

Три часа ждали, пока у ела аккумуляторы сядут! Совсем стемнело, холодает все сильнее — а он все бежит, гад! Пришлось пиво согреться

Ну, наконец, отбегался ценок. Мы уже так продрогли, что зуб на зуб не попадает. А нам еще час до Кембриджа.

Наконец, доехали, добрадаем до общаги. Вваливаемся внутрь. Тепло, благодать.

И тут привратник, чтоб его!

— Доброй ночи, джентльмены, — на Вика глядит зло. — Что это вы несете?

Это он про кевларовую тулку ела у Вика под мышкой

А Вик пивом перегрелся. Наглости у него добавилось, а вот четкость мысли явно сбилась

— Щенка, — говорит

И к лифту

Но не тут-то было. Привратник мигом от своего твоего отлип и проход загораживает

— Нет, джентльмены, — говорит, прищурившись. — Собаку вам придется оставить снаружи. Правилами колледжа запрещено приносить животных в комнаты студентов

Вик мигом набылчился

— Какие правила? — рычит. — Это же электрический ценок!

На привратник только головой мотает

— Нет, джентльмены. Вам придется оставить собаку снаружи. В правилах написано четко: запрещены любые животные. Может быть, ваш электрический ценок начнет кусаться и на людей набрасываться?

Вик словно подвис малость

Оттесняю я его быстрее в сторонку, пока он на строительный слог не перешел. Пытаюсь со стариком вежливо договориться. Но тот ни в какую. Ему еще прошлой ночью, когда Вик мимо него ящик пиво протоцил, нехило влетело. И теперь привратник всеми четырьмя конечностями уперся. Еще и декану пригрозил звякнуть, если что

Декан-то, конечно, человек образованный. Работа от животного отличит. Но ведь Вик и у декана вот уже где сидит! Сразу начнет копать, откуда у нас такие деньги. Ел дорожку иной машины стоит

Плюнули мы, вернулись на вокзал, сдали ценока в камеру хранения

Во рту — пивной перегар, в душе — помойка. Столько стараний, и все зря!

— Это все из-за твоего пива! — говорю в чувствах. — Если бы ты думал, что говоришь, привратник к нам не привязался бы!

Ты на пиво не наезжай. Вик отгрызается. Пиво — это такая штука. А в правильных дозах. Иногда такое сделаешь, до чего в нормальном состоянии ни за что не додумаешься. Утром в себя приходишь — и даже не верится, что это действительно ты такое отчебучил! Даже не помнишь ни фига! А иногда совершенно гениальные штуки получаются

— Ну да! — говорю. — Протоцишь в общагу ящик пива, например!

Если бы не лучшая на курсе успеваемость, декан Вика после вчерашнего мигом из колледжа попер бы

— Не, — Вик обороты сбавляет. — Ну, иногда на поворотах заносит, конечно. Бывает. Тут главное — подписываться надо правильно. Чтобы до народа дошло, что ты не по злобности, а на пивных капризах. А то таких плюх накладывают, что мама не горюи. Мамашу-то почти всегда и жгут первой, кстати. Видел, у меня на мониторе липучка висит? "Mode seriously drunken." Как раз на такие случаи. Чтобы не забыть, как надо подписаться, чтобы народ снисходительнее был, если шутка не удалась

И в магазин ныряет, чтоб еще пару банок прикупить



Нош угон все-таки отследили

Два здоровых полисмена хватают нас за шкирки, бросают в машину на заднее сиденье и гонят в управление, как сумосшедшие

Но Вик не отчаивается. Потихоньку достает свой коммуникатор, что-то на нем химичит. И вдруг ноперерез нам, с красного светофора, вылетает машина. И бампер в бампер нас — бабах!!

У полисменов глаза на лоб. Мало того, что машина на красный свет мчалась — так она еще и без водителя. Ребята в крик и из машины лезут — своим глазам не верят

А Вик хохочет. Быстрее дверцы запирает и на передние сиденья ныряет, к рулю. Аварию он устроил. Нашел через сеть машину с автоматической парковочной системой — ну о дальше дело техники

Мы в аэропорт. Но только наш самолет от земли отрывается — нам на хвост два боевых истребителя садятся. Вик снова за коммуникатор хватается. Залезает в спутниковую навигационную систему, подправляет там малость. Самолеты мигом про нас забыли. Как начали метаться. И бочки, и косые петли, и обратные иммельманы — чего только не крутят! Это с военных спутников десятками посыпались предупреждения о ракетных атаках. Вот электроника истребителей и тронулась

На горизонте Америка показалась. Нью-Йоркские небоскребы, Статуя Свободы. И тут в салон пилот выходит. И помолиться предлагает. В последний раз. Сербские хакеры взломали сеть аэропорта и активировали систему автоматической аварийной посадки. И автопилот самолета теперь только их приказы выполняет

Сербь решили уничтожить символы Международного Надсмотрщика. Нашему "Боингу" самый главный достался. Мы прямо на Свободу несемся. У нее от страха глаза. Как у анимешных девчонок стали. Факел уронила, завязжала, подол на голову натянула и только зубы стучат: клац, клац, клац

А сербы наш самолет прямо в эту пасть ведут. В огромные бронзовые клыки. Клац! Клац!! Клац!!

Я рванул из кресла



и грохнулся с кровати

Сердце — как ночной мотылек у лампы. Трепыхается словно из груди вырваться собралось. Ну и сны

И понятно, отчего. Чертов Вик! Не спится ему! В прихожую из его комнаты свет падает. Гула вентиляторов нет — комп не на форсаже работает, — зато клацанье по клавиатуре прекрасно слышно!

Бедное мое подсознание



А утром этот паразит мне даже выспаться не дал!

— Вставай, Дик! — приставет

Ему-то хорошо — он за три часа высыпается, извращенец фидошный. А мне часов девять надо.

— Отстань. — бормочу — Ты вообще хоть спал сегодня? Всю ночь по клавишам молотил, спать не давал.

— Да? — Вик хмурится. — Не помню... Под пивным наркозом был, наверно. Но это все фигня! Вставой, Дик! Ты, тило, коренной лондонец, голубая кровь, все такое.

— Ну и?

— Ну и! Должен знать, где у вас скупщики ошиваются?

— Какие скупщики? Отвяжись.

И одеяло на голову натягиваю.

Но Виду если что-то надо, от него так просто не отвяжешься.

— Какие, какие. краденного! Что мне теперь с этим щенком делать, если в общагу его пронести нельзя? Не зря же мы целый день на него убили!

— Вик, ты чего?! — я даже глаза открыл от удивления. — Мы из за твоего епа и так едва не попались. Забыл, как полисмены в парке нас чуть не забрали?

Но Вик даже бровью не ведеет.

— Чуть-чуть не считается, — говорит. — И вообще! Бояться богов, из нисков не вылезать. Кончай прикидываться осиновым листом на ветру! Вставой и пошли!



Забираем мы щенка с вокзала, тащим его в мастерские колледжа. Вскрываем. Отключает Вик в биосе опцию тревоги — чтобы еп не блажил, когда к нему без специального магнитного жетона подходят. Аккумуляторы щенку заряжаем — и опять в Лондон.

Привожу я Вика куда надо.

Нас сразу же заметили. Подходит к нам толстый парень, в вязанке, натянутой до самых бровей.

— Че есть, пацаны?

Я с ним объясняюсь. Ну, то-се, пятое-десятое: это, тило, не дешовая японская поделка вроде "Айбо", это, тило, отечественный рулез.

Но парень про электрических щенков первый раз слышит. На тушку епа под мышкой у Вика глянул, языком поцокал — и полтинник предлагает.

Ну Вик ему и сказал, что думает по этому поводу. Хорошо, что на русском — иначе бы не вылезать нам месяца полтора из лучшего госпиталя.

— Вик, ты это... — шепчу быстрее, пока он на английский не вздумал переить. — Ну их. Они парни крутые. Фиг с этим щенком.

Но у Вика словно рефлекс какой включился. Сует он мне щенка — и преображается. Челюсть вперед выдвигается, пальцы растопыриваются — и идет Вик на парня.

— Братан! — говорит. — Кончай шестерить, я в настроении перетереть по серьезному. Веди к боссу!

И взглядом парня обламывает. И что вы думаете? Обломал. Парень мигом ушки поджал и повел его куда-то! Я офигел. Где это Вик в своей Рахе тусовался, если с такими парнями общий язык находит? Или у них в Рахе все такие?



Через двадцать минут возвращаются. Вместе с ними еще какой-то крутой толстяк в кашемировом пальто и бодигард, как надувной шарик накаченный.

Отходим мы в подворотню, чтоб свидетелей поменьше. Осмотрел толстяк епа, языком довольно поцокал — и отключал Виду три штуки.

— Надеюсь, все будет нормально? — говорит. — Если что. — и взглядом нас буровит.

Но Вик как деньги получил — все, уже сияет. И все остальное ему по... ну, в общем, море по колено.

— Все нормально! — говорит. — Считайте, с гарантией! На всякий случай только форматните ему харды, качните из сети нужный софт и заново установите. Мало ли что.

Но толстяк Вика уже не слушает. Бодигард щенка сгробостал, и они быстренько растворились.

А Вик к парню в вязанке прицепился. Стрельнул у него мыльный аромат, куда можно предложения направлять, потом свой дол... Я его еле оттащил, пока он наш реальный адрес не выболтал! Вик уже в раж вошел. Так и рвался окунуться в большой бизнес!



Но слово сдержал. Мне не то, что немножко перепало — деньги Вик поровну поделил. Парень он, конечно, отвязный, и пофигист тот еще — но все-таки неплохой чел, даром что из Рахи.

То есть это я так думал.

До следующего утра. Сам-то Вик сразу куда-то свалил, а я на ночь в Лондоне остался. В общагу только к полудню вернулся. Нагулялся так, что от вокзала до колледжа еле доплелся.

А привратник, зараза, еще издевается.

— Как ваша собачка, Ричард? Не кусается? Не заразилась бешенством? — и хихикает противно так.

Прошлепал я мимо него, не среагировав. Сил не осталось, чтобы на такие тупые шпильки реагировать. Даже до комнаты добраться сил не хватило. Только до холла и дотасился. А там в кресло рухнул.

Перед глазами телевизор. Но сил совсем нет. Даже на то, чтобы глазо от этого завывающего осциллографа отвести.

На экране довольные журналисты суетятся. Ну просто офигенно радостные! Видно, где то человек триста за раз погибло, не меньше. Я даже прислушиваться начал — и вот тут мигом в себя пришел.



Не только Вик на епов подсел.

Еще один парень нашлся. Вычислял владельцев электрических щенков и заражал епов специальным вирусом. Журналисты его тут же Ржаным Хакером окрестили — полисмены уверены, что парень здорово на психоделики подсел. Прямо так и подписывался — MSD, по аналогии с LSD, как я понял.



А сегодня утром на всех зараженных щенках этот вирус активировался. Журналисты просто захлебывались, расписывая прелести "электронного бешенства". Мирные каваларовые игрушки стали набрасываться на своих хозяев. Особенно не повезло владельцем последних моделей, у которых челюсти лучше настоящих.

В одном только Лондоне девять человек пострадало. Тут нарезка из пострадавших пошла — но много я не запомнил. Второй группой пострадавших оказались тот толстяк и бадигард, которым мы угнанный щенка сбаврили.

Пока медики их к эмбюлонсам вели, толстяк все за поврежденное достоинство хватался, матогался и обещал до каких-то студентов добраться. Бадигард от босса не отставал. С лексикой у него хуже оказалось, зато чувства из его луженой глотки так и фонтанировали.

Вот тут-то у меня второе дыхание и открылось. Скупщики уверены, что Вик это все специально подстроил! И как им доказать, что вирусом щенка не он заразил?

А я был вместе с ним. Как бы мне за компанию тоже руки-ноги не поотрывали!

Вообще-то я не трус, но тут немного струхнул. Самую малость, конечно... Зубы так клацали, что челюсть пришлось рукой придерживать, чтобы змоль не облузилась.

Надо Вика предупредить! Немедленно!

Я за телефон — но пальцы на ремешок натыкаются. Блин! У друзей забыл. Сотовый мой в Лондоне остался.

Я быстрее в наш номер. Так рванул, что хоть сейчас в сборную колледжа записывай.

— Вик! — ору, едва в номер влетаю.

Вик должен придумать выход.

Как же хорошо, что я ему тогда по рукам врезал! Иначе бы Вик тому парню в вязанке еще и наш реальный адрес выболтал! А если скупщики узнают, где мы живем — они с нами такое сделают, даже подумать больно!

— Вик! — в его комнату влетаю.

Но его нигде нет. А на мониторе к старой липучке новая прибавилась.

"Доброго времени, Дикки!"

Недельку меня не будет, махнул домой наших девчонок навесить. Ваши все какие-то не такие.

ЗЫ! Я тут подумал... В общем, зря мы не оставили скупщикам нашего реального адреса. По мылу им может быть стремно, а заказы на щенков должны быть, это наша золотая жила. Так что я им в мыльницу кинул, где с нами в рвале можно пересечься. Если загянут, пока меня не будет, обслужи их по высшему разряду. Удачи!"



— З-зараза..

Что же ты сделал.

И тут в прихожей дверь хлопает. И в два голоса матерятся.

И самое паршивое — узнал я голоса.

Ох, блин. Все. Я только по стеночке оползаю.

Время словно остановилось. А голоса все яростнее.

Вот они чуть тише — это толстяк с бадигардом в мою комнату ушли. Снова громче — это они обратно в прихожую вышли. И сюда идут, в комнату Вика.

И вошли..

— Зараза!!!

Это не толстяк с бадигардом! Это Вик с магнитолой на плече! Издевается, гад! С телевизора записал. Да я же его сейчас.

Но только я вскочил — Вик сам на меня набрасывается.

Ты зачем сотовый выключил?

Сотовый? При чем тут сотовый? Я даже растерялся.

— Я.

— Я из-за тебя четыре сотни потерял! Вик бушует. Увидел в аэропорту новости, звоню тебе — а ты.

— Я его у друзей посеял.

— У друзей он его посеял! Да мне из-за тебя пришлось из аэропорта сюда мчаться, чтобы тебя, олуха, предупредить! Даже билет не успел сдать!

— Да при чем тут четыре сотни — я тоже завожусь. — Ты зачем скупщикам наш реальный адрес сообщил? Они же нам теперь руки-ноги поотрывают! Ни за что не поверят, что про вирус мы не знали. Они.

— Не блажи, не отарвут, — Вик меня обрывает. Свой навороченный коммуникатор на кровать швыряет. — Нет у них нашего адреса. По дороге сюда я их мыльницу уже распотрошил и свое письмо изъял. Не успели они мое письмо с сервера забрать. И нашего реального адреса теперь не узнают.

На меня такая волна облегчения накатила, что даже ноги дергать перестали. Вслед за коммуникатором на кровать плюхаюсь.

— Так значит, все? — говорю с надеждой.

— Нет, не все, — Вик придиуривается.

Я мигом напрягся. Что еще не так?

— Вик?

— Что "Вик"?! — он взрывается. Этот остряк-самоучка всю нашу золотую жилу обломал! После этого скандала кто станет угнанных щенков покупать?! Нет, не все. — сквозь зубы шипит — Я этого паразита найду! Электронное бешенство выдумал. Английский юмор, типа. Ну, ничего. Посмотрим, как ему маскальские хохмочки придутся.

— Но как ты его найдешь?

— Молча! — Вик огрызается. — Этот остряк недоделанный обязательно опять попытается щенков заражать, знаю я таких. А я его на живца и поймалю.

Как же ты его на живца поймалешь? Епа-то у нас теперь нет.

— Да на фиг он нужен?! Работу еповой операционки можно и на обычном компе эмулировать. Ну, я и эмулирую. И подставляюсь... А когда он на мой комп свою прогу для удаленного админства закочает, я ее распотрошу, в обратную сторону по всем проксам пройду и на реальный адрес этого остряка выйду. И..

И замолкает, кровожадно ухмыляясь.

— Винт ему форматнешь?

— Детский сад, Дикки.

— Момашу с камнем сожжешь?

— Что за слюнявый пацифизм?

— А что тогда? Морду бить пойдешь?

— Ну... почти, — Вик придиуривается нехорошо. — Лично у меня всяких там джентльменских замашек и всякого такого ни на полюрика. Никакой голубой крови, никакого, типа, чувства вашего английского юмора. Сам-то я шутку с этим электронным бешенством оценить не смогу. А знаешь, кто сможет?

Догадываюсь.

— А.. А не слишком круто?

— В самый раз, — Вик отвечает невозмутимо. — Хакер, Дикки, это не только две распальцовки и три компакта чужих прог.

— Ну да. Еще и профессиональная этика.

— Ну... Вик морщится. — Слишком пафосно. Я предпочитаю называть это корпоративной ответственностью. В конце концов, не зря же я у скупщиков их мыльный аромат брал?

Но я его уже не слушал. Я вдруг вспомнил, как подписывался парень, рассылавший вирус бешенства. MSD. Полиция уверена, что это LSD с очепяткой. Но..

Я еще кое-что вспомнил. А прямо передо мной, на мониторе Вика, кроме свежей липучки еще одна висит, старая. На специальных случаях.

Вик, ты знаешь.

— Что?

— А ведь ты никого не поймалешь.

— Поймалю! Если я подсек только одного епа, а он пятерых, это еще ни о чем не говорит! Подумаешь! Дураком везет. Поймалю. И не таких делал!

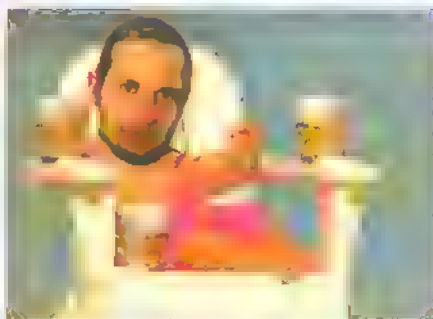
— Нет, не поймалешь.

— Спорим? — Вик заводится.

Но у меня уже сил не осталось смех сдерживать. Волось на кровать, и говорить уже не получается. Только и могу, что руку поднять и в старую липучку ткнуть.

"Mode: Seriously Drunken" ■

Геймер



Приветствую всех. Как обычно, констатирую нашествие очередного, предосеннего месяца августа, который "уже" наступил для всех читающих сейчас "Манию" и "еще" не наступил для меня — медленного умирающего в редакции от невыносимой жары. Искренне надеюсь, что к моменту выхода номера в розничную продажу ваши мозги окажутся менее перегретыми, нежели мои на данный момент, и все мои традиционно несмешные шутки будут восприняты снисходительно.

О том, что вас ждет в этом выпуске. Мы продолжаем КВН, посвященный открытию нового жанра, изучаем первые результаты "онкетирования" по проблеме наркотиков в клубах, передаем рупор коллеге Артемьеву для освещения проблематики по статье "Всеобщая программная анархия" и, как это принято у нас в последнее время, декламируем лучшие стихотворные творения наших читателей. Отдельной темой рубрики, письмом номера, идет идея, подхваченная мною с нашего интернет-форума. Долой "Скринтурс" — да здравствует "Саунд-Трекурс"!

Пользуясь случаем, хочу немного пожуричь товарищей, не участвующих в конкурсе "12 злобных геймеров". Стыдно, дорогие мои. Активнее надо быть. Для вас специально напоминаю, что тема обсуждения на этот раз поставлена серьезная и очень прикольная. Звучит как "Что лучше — компьютер или девушка?" Долг всех активных читателей "Мании" проанализировать возможные ответы на этот вопрос и — самые замечательные выслать нам. Объем — абзац, язык исполнения — русский, стиль — краткий, но емкий, призы лучшим — гарантированы. Шутки и прибаутки приветствуются, но обязательными не являются!

Катя



Всем привет! Поздравляю всех с продолжением благословенных летних теплых дней. Ибо, в отличие от изнывающего в редакции от жары Геймера, я (как, надеюсь, и вы) времени даром не теряю. И спешу гордо сообщить, что золотистый загар великолепно сочетается с рыжими волосами и гармонично оттеняет зеленые глаза. А если у кого-то в редакции загар от непрерывного сидения перед монитором синий, а еще они и от зависти зеленые, то могу только посочувствовать.

Кстати, замечу, что при постановке задачи конкурса "12 злобных геймеров" перегретый товарищ Геймер в очередной раз продемонстрировал узость мышления, совмещенную с его традиционными косностью и мужским доминантом. "Что лучше — компьютер или девушка?" — что это за тема такая? Зачем мне, например, девушка? Однозначно считаю, что для нас, геймеров, тема должна звучать по-другому: "Что лучше — компьютер или парень?" И готова первая же, от имени всех девушек, начать обсуждение этой увлекательной темы. Итак, компьютер.

- а) Не ждет от вас проявления кулинарных талантов
- б) Не любит футбол,
- в) Не гоняется за встречными юбками,
- г) Готов развлекать вас в любое время суток, ничего не требуя взамен,
- д) С другой стороны, не способен оценить классную прическу или новые туфли,
- е) С третьей стороны, не требует классной прически или новых туфель, чтобы оставаться с вами.

Короче, начав вот так с легу, легко можно продолжать перечисление аргументов "за" и "против" сначала до конца алфавита, а затем до конца ряда натуральных чисел. Мне тема "компьютер или?" кажется ну очень перспективной, ибо дает возможность всем участникам дискуссии на законных основаниях потыкать пальцем в недостатки ближнего, а это всегда приятно. А вы как думаете? Пишите, и ваши самые интересные ответы мы напечатать на страницах нашей почты.

Геймер

Лично я для себя вопрос, что же лучше, давно уже решил. И сами понимаете, в чью пользу. Тем не менее, считаю предложение Кати вполне себе демократичным и, пока еще не поздно, предлагаю всем доминирующим настроенным геймерам перефразировать тему на "Что лучше — компьютер или парень?" Пусть вам будет.

Саундус-Трекурс

Письмо номера

Предлагаю вместо скриншотов из игр класть на компакт записи звука игрового процесса — ну, там, бойня, музыка (не по отдельности). По-моему, это более интересно, да и посложнее будет. А чтобы сильно сложно не было, можно класть записи, скажем, из 5-и достаточно известных игр.

Seraphim

Катя

Напомню, что "Скринтурс" — это конкурс на компакт. Там мы выкладываем несколько скриншотов из игр, и надо угадать, из какой конкретно каждый. А тут вот товарищ предлагает угадывать игру по мелодиям и/или прочим элементам озвучки. Типа "я милого узнаю по походке". Чесслово, идея супер! Опять таки, в Библии тоже говорится: "Имеющий глаза да увидит, имеющий уши да услышит!" И если читательские глаза мы уже привыкли традиционно озадачивать по полной программе, то уши нашей возлюбленной пасты до сей поры находились в полнейшем небрежении. Товарищи читатели, клятвенно обещаем исправиться и

позаботиться о ваших ушах. Чтобы они (уши, то есть) могли наслаждаться шедеврами типа привязчивого как марктовеновское "режьте, братцы, режьте" мотивчика из первого Warcraft или прелестными мелодиями из Ascendancy. Или же почитаемым нами с Геймером тяжелым роком. Ждите анонсов!

Геймер

Замечательная идея. Возможно, трудно реализуемая, но в своей простоте, привлекательности и очевидности просто гениальная. Насколько мне известно, подобного еще не было ни в одном из игровых изданий.

А вообще я иногда поражаюсь, как тяжело и болезненно рождаются оригинальные идеи у нас, профессией предназначенных для творчества людей, и как легко и мимоходом генерируют креатив (от английского "creative" — созидательный) наши читатели. Даже немного обидно становится за журналистский народ.

Первым, хотя и не единственным препятствием на пути создания нового конкурса я вижу проблему придумывания оригинального и хорошо отражающего суть названия. Такого как "Скринтурс" — рожденного на стыке слов "конкурс" и "скрин". При попытке применить освоенный механизм к имеющейся данности у меня лично получилось нечто бредово-латинское, вынесенное в заголовок письма. Беда заключается в принципиальной несовместимости жаргонного "мюзик", "саунд" и "саунд-трек" с капризным сложнокоренным "конкурс". Получающиеся мутанты вроде "мюзикурс", "саундурс" и "трекурс" обсуждению не подлежат, ибо ни о чем не говорят и никуда не зовут.

В общем, если вы еще не догадались, я опять намерен воззвать к вольной читательской мысли. Как бы вы назвали описанный конкурсом Seraphim'ом конкурс? Варианты, как всегда, шлите на мой гавкающий или на катин квакающий.

Доктора-убийцы и геймеры-наркоманы

Письмо №1

Здравствуй, уважаемые Катя, Геймер, да и вообще вся редакция любимого журнала! Хочу высказаться насчет самого первого письма из июльского номера, где говорилось о новом жанре.

По моему скромному разумению, предложенное автором письма "буйство" (цветов и красок) ни в коем разе не является оригинальным жанром, а есть банальный симулятор, ну — в лучшем случае, компиляция из симулятора и хоррора. И, на мой взгляд, таких игр существует достаточно количество, просто они хороши замаскированы. Ярчайшим примером являются всевозможные "доктор-симы". Кстати, Ганибал Лектор тоже начинал как доктор :). А последняя новинка из этой серии — Combat Medic, это же просто сбывшаяся мечта маньяка-самоубийцы!

P.S. О наркотиках и клубах.

Господа, а в чем вы, собственно, видите проблему? Ведь спрос рождает предложение. Я неоднократно видел в клубах молодых людей в состоянии наркотического опьянения, и пока такая публика будет присутствовать в клубах, всегда найдутся предприимчивые люди, готовые удовлетворить возросшие потребности.

населения, причем с доставкой прямо, так сказать, на рабочие места.

С уважением, Ваш горячий поклонник,
Yuriy A. Kabinetskiy (ja_kabinet@mail.ru)

Котя

Угу Если посмотреть с точки зрения Юрия, то стратегия — это симулятор полководца Экономическая стратегия — симулятор деятельности бизнесмена RPG — симулятор героя Компьютер в целом — симулятор реальности Поняли, к чему я веду? К тому, что само слово "симулятор" не объясняет ничего Ибо любая игра — от "одень Бритни Спирс" до DOOM — это симулятор чего-нибудь Все-таки главный вопрос — чего мы тут симулируем? И вписывается ли предложенное товарищем Ribo творческое членовредительство в те рамки, в которых мы симулировали до этого? Думаю, нет, никак не вписывается, то есть все-таки перед нами новый жанр

P.S. А вот что касается продажи наркотиков в компьютерных клубах, то тут я с Юрием полностью согласен Он высказывает совершенно правильные мысли, созвучные моему ответу из прошлой "Почты" (себя похвалить всегда приятно) Спрос рождает предложение, на лавца и зверь бежит, и все в таком духе. Казалось бы, никаких проблем. Если бы не одно "но!" Которое состоит в том, что в нашей стране ненормально популярен метод лечения перхоти при помощи гильотины и из-за отдельно взятых не-сознательных товарищей младшего возраста избыточно сознательные товарищи старшего поколения могут попытаться надавить на административные рычаги Причем "для пресечения и искоренения негативных явлений" запросто могут замахнуть плеча и звездануть по всем компьютерным клубам. Хотя, после того, как позакрывают клубы, кафешки, дискотеки и прочие разномысленные тусовки, останется только прикрыть все школы... То-то хохма будет!

Кстати, если говорить серьезно, доношу до вашего сведения, что на нашем сайте www.igromania.ru некоторое время назад проводился опрос-голосование о реальном положении дел с наркотой в клубах В настоящее время из ответов явствует, что на практике эта проблема касается не более (скорее менее) 10% всех компьютерных заведений

Кроме того, мы просим присылать нам по почте письма (можно анонимные) с описанием конкретных фактов типа "что, где, когда" Думаю, нам всем будет интересно узнать, как обстоит дело в действительности

Геймер

Милый друг Юрий Внимательно перепиши текст моего ответа, а также тезисное резюме моего же произведения в финале Там я дважды выдвигал идею о том, что разного рода заготовки, намеки и под-стол-ходящие идеи чернушного жанра уже существуют во плоти (весь 7-ой номер — тому наглядное свидетельство) Что наше открытие, собственно, состоит в осознании "носилия" как отдельного жанра Не сюжета, не затравки, не концепта — а именно жанра, полноценного и самостоятельного Все эти не к ночи упомянутые тобой "Доктор Сими" есть ничто иное, как "намеки", а не чистокровный жанр

Идея "спрос-предложение" мне лично совсем не импонирует Хотя я и считаю ее принци-



пиально верной и не могу не согласиться с товарищем Кабинетским. Просто, если задуматься в нее чуть-чуть поглубже, то получится, дорогие мои, что абстрактная вина и реальная суть проблемы лежат не на совести каких-то там коварных драг-диллеров, а на нашей с вами — по-геймерски розовой и девственно не-прокуренной совести

Ведь Юрий прав. если бы не было геймеров, употребляющих наркоту, то и проблемы бы как таковой не существовало Может быть, стоит перефразировать тему опроса и честно спросить: "не употребляешь ли ты, брат-читатель, в данный момент гашиш напополам с героином и не заведешь ли его случае неслепым мухомором?" Как вы считаете? Пишите

Как много девушек хороших

Письмо №2

Hello Gamer,

В номере 07.2002 кто-то прислал вам письмо, в котором предложил чернуху как новый жанр. Вы радостно вскричали "Вот оно!!!"

Дык вот НИЧЕГО ПОДОБНОГО! Была такая игра Virtual Pet Slavegirl, или вроде того, и была она лет 5 назад. Основной задачей игры было мучать девушку (бить, морить голодом, вешать в наставные кандалы и т.д.). Такой уж сверх-жестокости, как в письме, конечно, не было, но по-моему — вполне чернуха.

See ya. Best regards, Crazy Sage
(frias@newmail.ru)

Геймер

Август 1998 Я мееедлнееенно копирую с дискета какую-то новую игрушку, сделанную по новой и, без сомнения, революционной технологии Macromedia Flash. Все так же мееедлнееенно запускаю сие чудо, отвечаю на какие-то дурацкие вопросы и И дальше полный тихий ужас. Аляповатый робот Вертер женского рода с голосом побитой собаки и грацией манекена в брутальном антураже подвала дома №7 по Большой Садовой, что борется за звание дома высокой культуры, выставляет свое непригляд-

ное тело в неприличных позах, в коих мы обязаны его (тело) сечь какой-то фиговой, шлепать по заднице опять же какой-то другой фиговой и, до кучи, вибрировать сами понимаете какой фиговой. Действо протекает монотонно и без всякой воли к победе, что, собственно, и неудивительно, так как суть этой самой победы игроку неизвестна. Бензину в комфорку подливает подопытная героиня, которая то зовывает, то за молкает, причем делает это с вялой, отупляющей цикличностью. При помещении несчастной уродки в импровизированную клетку наблюдатель замечает странные движения в области черепа оказывается, прическа девушки движется отдельно от ее светлой головы и ни в коем случае с оной синхронизироваться не собирается.



Вот это вот все безобразие и называется Virtual Pet Slavegirl. Прошу не любить и не жаловать: игра почти неизвестна, т.к. даже по десятибалльной шкале, увы, ей нельзя поставить рейтинг выше нуля. И во всем этом действе столь же мало насилия, как и в оригинальном мультфильме Уолта Диснея — "Бэмби". Конечно, по выражению Венедикта Ерофеева, "некий метафизический намек и пафос" на идею насилия присутствуют, но заметить его сможет лишь специалист по психо-сексуальным расстройствам [мои поздравления автору письма]

Crazy Sage, как и многие другие написавшие нам читатели, путает чистый чернушный



жанр, где насилие является основной и — фактически — кристаллизованной темой с сексуальными извращениями, выраженными в цифровой форме. Садо-мазо и истинное насилие — есть две разные, пусть и похожие, как двоюродные братья, вещи. Не надо их путать. Да еще и привести в пример такой вот страх — Virtual Pet S avegr.

Про все на свете

Письмо №3

Привет, Маника! Большой дороги им. Игровой Индустрии!

Что я скажу: сей "новый жанр" отнюдь не нов. Вспомните хотя бы "Ultra Vixen". Там нам вместо вступительного мультика преподносили анимешные комиксы, а непосредственно в игре было анимешного типа 3D-графика. Нам предлагалось по всячески мучить девушку, за чем-то залезшую в немецкие, если не ошибаюсь, казематы. Способов было много, звуки были не очень — но с пивом тянули. В общем, не новый жанр открыл тов. Riba — он просто вынес его на всеобщее обозрение (за что ему большое маньяческое спасибо).

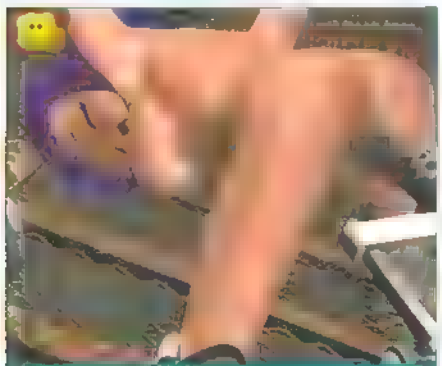
Затронем теперь большую тему: как выпустить такую игру. По-моему, вариант лишь один: пираты. Уж они-то не откажутся сорвать большой куш на таком деле (я уверен, что если количество продаж и не побьет рейтинги каких-нибудь там "Максов" и "ПАЗ", то уж встанет с ними на одну ступень).

Теперь про английские версии игр в Челябинске. Дорогой тов. Андрей. Если ты хочешь найти английскую версию игры в Челябинске, то ты ее найдешь! В одном из магазинов мне предлагали недавно копию лицензионной "ПАЗ" (английской) — хоть на двух дисках, хоть на одном. Ищущий — обрывает Английские оригиналы встретить у нас можно (или заказать — так чаще всего и происходит). Походи по магазинам, поспрашивай. Кстати говоря, у нас в городе продаются пиратские подделки под "Фаргус"! Звучит глупо, но это правда. А продавцы действительно практически не везут копии оригиналов — оригиналы нечасто пользуются спросом.

Серг Кодайр (rip2000@fromru.com)

Геймер

На пункт первый я считаю что уже ответил, ибо заблуждение Серга Кодайра вылезло из того же огорода, что и письмо Crazy Sage. Тем не менее, хочу еще раз остановиться на



Тот самый Ultra Vixen. Не похоже, чтобы главная героиня имела что-нибудь против того, что с ней делают.

теме BDSM, ибо чувствую некую напряженность в окружающем меня почтово-письменном читательском эфире. Глубинная суть заблуждения, на мой скромный взгляд, кроется в древней и весьма интимной связи насилия и секса.

Но я не буду углублять эту мысль самостоятельно, так как пора нам, господа хорошие, вытощить на поверхность еще одну сочную и аппетитную тему для обсуждения. А именно — про секс в играх. В частности, можно поговорить и о связи насилия и секса.

Конкретных вопросов в данной тематике можно сформулировать много. Но мы попробуем начать с самых простых и, казалось бы, очевидных. То есть попробуем ответить самим себе "есть ли секс в компьютерных играх?" В качестве отправного антипода могу продолжить "или же все, что есть сейчас в компьютерных играх, есть суррогат и подделка?" К случаю, вспоминаю про какие-то рекламируемые в сети устройства, с помощью которых якобы можно испытать реальные тактильные ощущения полового акта. Кто-нибудь в курсе?

По пункту второму категорично и безапелляционно заявляю, что никакие пираты за разработку игры чернушного жанра не возьмутся. Ибо оно им не надо. Как думаешь, тов. Кодайр, насколько и в какую сторону будет отличаться прибыль, вырученная за продажу самостоятельно сделанной игры, от прибылей, полученных от ее пиратского копирования? Логика проста: зачем трудиться самому, если есть, у кого можно стибрить?

Про то, что пираты подделывают пиратов, я слышал, но сам никогда не сталкивался. Ситуация, прямо скажем, комичная. Сказал бы "так им и надо", но понимаю, что на деле-то как раз страдают коллеги-геймеры, т.к. если пираты класса "Фаргуса" следят за качеством и стараются держать марку, то те, кто под них подделывается, уже этим обычно не грешат. И, кстати, остается пока что открытым вопрос: почему не везут копии оригиналов? Какие у кого есть предположения?

Ломанные патчи

Письмо №4

Привет, Игромания!

Я хочу сказать, что выкладываете в основном патчи для англоязычных версий. Дело в том, что в большинстве городов России на рынках присутствуют только ломаные русские версии от "Фаргуса" и "Волка". Приобрести нормальную английскую версию просто НЕРЕАЛЬНО. Потому игрушки либо просто не патчуются, либо после патча начинают требовать оригинальный CD-диск, либо вообще начинают работать некорректно. Именно поэтому я до сих пор не сыграл ни в один мод для UT — я не могу найти нормальную версию UT, которая бы нормально работала с модами. Поэтому, на мой взгляд, пожалуйста, выкладывайте патчи только для локализованных версий (я имею ввиду игрушки, переведенные "Бухой", "IC" и т.д.).

Женя Солянов aka Engine
(solanove@mail.ru)

Геймер

Во первых строках этого письма хочу сказать, что давно тебе, уважаемый Женя aka Engine, пора купить лицензионку Unreal Tournament и не мучаться. Если поискать, то

можно найти: существует довольно много магазинов, торгующих лицензионной продукцией. А вообще, для несчастных обладателей нелегальных версий игры существуют специальные патчи, которые, скажем так, решают данную проблему. Подобное не есть законно, и поэтому мы это не выкладываем. Однако, если тебе нужно, то — пожалуйста, отправляйся, скачивай и ставь. Адреса сайтов даже приводить нет смысла: любые отечественные по Unreal / Unreal Tournament.

Касательно твоего требования могу сообщить, что, во-первых, патчи часто ставятся независимо от версии (например, английский патч может установиться на русифицированную пиратскую версию), во-вторых, далеко не везде присутствуют только версии от "Фаргуса" и от "Волка", в-третьих, сама по себе проблема отмирает, так как пиратству в России, судя по всему, существовать осталось уже недолго: посмотрите на обилие официальных локализаций в "Новостном меридиане"! В Москве уже половину продаваемого (примерно) составляют отнюдь не пиратские продукты. Полагаю, постепенно то же самое будет и за пределами столицы. Сейчас уже надо сильно постараться, чтобы найти на компакт патч, который не ставится. И не зря раздел "Патчей" — к слову — является вторым по популярности на компакт после "Игровой зоны".

Иконотворчество

Письмо №5

Предлагаю конкурс по созданию наборов иконок для замены стандартных (windows'овских папок, доков, изображений и т.д.). Иконки, желательнее, должны быть полностью нарисованными в одной цветовой тематике. К примеру, можно взять набор иконок под названием "Icons Blue Titanium Millennium" из мартовской (03[54]) "Мани".

Juras

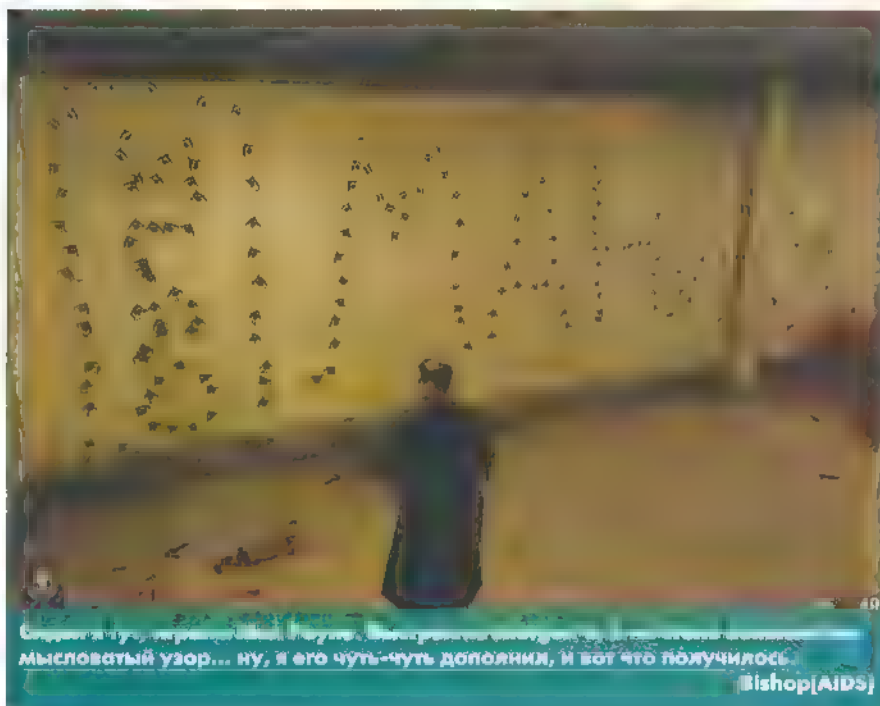
Ката

Почему бы и нет? Если есть конкурс обоев, то почему не быть иконкам? Идеальный случай: сочетание того и другого. Например, оформить рабочий стол в тематике и цветовой гамме любимой игры, скажем, четвертых "Героев" или "Морровинда". Представляете, на фоне обоев с кортой острова Взаорденфелл или с любимым пейзажем близ Кальдерры живописно раскиданы иконки с использованием фигур разных монстров из игры. Допустим, для почтовых агентов можно сделать так: стандартного почтового мыша (прости меня, мышь!) заменить на летающего ящера Cliff Racer, а склонный к длительным раздумьям Microsoft Explorer обозначить при помощи монстра с подходящим к ситуации названием "спящий". Для иконок антивирусных программ использовать предметы из красных дождрических или зеленых стеклянных доспехов (в зависимости от цветовых предпочтений). И так далее.

Если вам, дорогие читатели, тоже симпатично эта идея, пишите нам с Геймером. Ждем!

Геймер

Именно, что пишете. Идея хороша, и ежели народ поддержит, то мы, со своей стороны, обязуемся обеспечить все необходимое. То бишь нужные утилиты на компакт, статейку с



инструкциями в журнале (или на CD) и, конечно же, богатый призовой фонд. Всем товарищам, участвовавшим в нашем прошлом конкурсе на лучшую обложку для рабочего стола, имеет смысл достать из запылившегося Фотошопа проржавевшие плагины, протереть сухой тряпочкой 3D Studio и начать творить с новой силой и энтузиазмом. Тематика, думаю, мне, предпочтительно игровая. Рисовать в первую очередь следует стандартные виндовые иконки, такие как "Мой Компьютер", "Сетевое окружение", "Мои документы" и т.д. Слот — на мой почтовый ящик. Первые работы будут рассцениваться как однозначная поддержка идеи конкурса

Дискуссии о демо-сцене

Письмо №6

Геймер

Интересные проблемные письма приходят не только на наши с Катей адреса. Пример выдающегося и весьма познавательного эпистолярного творения, адресованного автору статьи "Всеобщая программная анархия", Константину Артемьеву, читайте далее. Кстати, автор письма — небезызвестный вам Павел Севец. Человек, чьи письма приходили в редакцию "Игромании" с самого ее основания. Исторически, один из наших самых уважаемых и почитаемых читателей.

Павел Севец

Прочитал статью Константина Артемьева "Всеобщая программная анархия" и ее продолжение, "Демо-сцена". Константин чертовски прав практически во всем. Но есть одно "но". Сложность ПО растет непропорционально росту человеческого IQ. В будущем разработка новых программ будет становиться все сложнее и сложнее. Даже "open source"-проекты, которые обхаживаются за счет коллективного усердия, так или иначе, прикованы к архитектуре компьютера и, часто, к ОС. На дальнейших этапах разработок ПО запросто мо-

жет выясниться, что с таким трудом разрабатываемая программа базируется на кривой ОС, которая сводит на нет все старания разработчиков. И ладно, если бы речь шла только о рядовых программах. Например, структуру WWW изменить уже никак нельзя. И в итоге разработчики сетевых решений привязаны к системе "клиент-сервер".

Для создания максимально оптимизированного алгоритма, быстрого и эффективного, не пожирающего системные ресурсы подобно WinXP, требуются глубинное знание программирования и недюжинная сообразительность. Надо быть или высококлассным специалистом, или гением. Ну, допустим, ты — гений. И что с того? Не все же — гении. В одиночку классную программу не создашь.

Даже если компания гениальных программистов сумеет за какой-то период времени накатать аналог Windows XP (Linux XP :-)) объемом в 3 Мб, к тому времени уже выйдет какая-нибудь Windows XXX. Ну и что получается? А то, что общественность поудивляется гениальности сих программистов, да и вернется к своим Windows XXX. "Максимизированный" код — это как золотой кубок в музее. Всех потрясает мастерство его создателя. На этот кубок так и остается ЭКСПОНАТОМ —

Константин Артемьев

К сожалению, во многом ты прав. Но не во всем. За последние десять лет сложность разработки среднестатистических программ уменьшилась раз в десять. И ты сам нашел ответ, почему. Все дело во всеобщей стандартизации. Сегодня средний программист — вовсе не одаренный гений. Он может открыть свою богатую базу компонентов, набросать в программу стандартные модули и блоки, наскоро связать их друг с другом, и вот, текстовый процессор почище Word или новый браузер готов. Остается только его продать, но на этом этапе сложностей обычно не возникает. Естественно, такая программа будет далека от совершенства. Ведь программист пользовался чужими наработками, модулями, библиотека-

ми. Их тоже писали люди, и они тоже не идеальны. Грубо говоря, количество глюков конечной программы равно сумме глюков всех используемых в ней модулей плюс определенный процент глюков от самого программиста. И как тут создать шедевр?

Проблема в том, что у разработчиков почти не осталось стимулов писать "хорошие" программы. К глюкам, зависаниям, потчам все уже привыкли. А к стабильной работе — нет. Решив написать собственный браузер, программист скорее пойдет по пути Net Captor (который, как известно, использует ядро Microsoft IE), чем по пути Opera (в которой используется собственное, оригинальное ядро). И этот процесс необратим, пока индустрию будут направлять такие корпорации, как Microsoft. Впрочем, смена кормчего в ближайшем десятилетии, увы, не предвидится. Люди всегда будут пользоваться такими вещами, как Windows. Да, он не идеален, но это — меньшее зло. Возможно, меньшим злом вскоре окажется Linux, если его разработчики наконец-то уделят хоть немного внимания простым, необремененным особыми знаниями и желанием их получать, пользователям.

По поводу мастодонских колоссов, столпящих прогресс, как, например, WWW. Сейчас против этого ничего нельзя сделать. Но в будущем люди, надеюсь, поймут, что делая что-то сегодня, надо иметь в виду, что завтра будет что-то еще более хорошее. И переход к этому хорошему желателен именно плавный, безболезненный. То есть нужна не обратная совместимость, которую так пропагандируют крупные корпорации, а прямая. Надо смотреть в будущее, а не оглядываться в прошлое. Но это лично мое мнение, которое на практике трудно реализуемо.

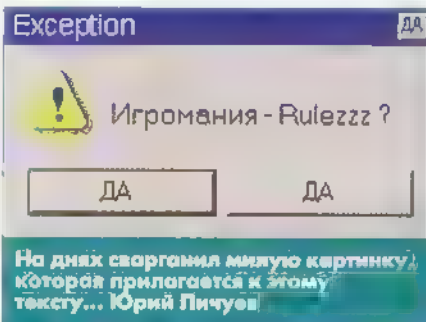
Мы в Сети

Геймер

Оригинальным нововведением сегодняшней подборки можно считать ссылку номер 3. Это не больше и не меньше, а целый одноименный IRC канал, где, как мы надеемся, будут тусоваться поклонники компьютерных игр и, зоодно, нашего журнала. Если вы не знаете, что такое IRC или как к нему подключаться, то — звоните на приведенный e-mail адрес создателя.

Далее, лично мне приглянулся 4-ый линк. Отличный сайт со множеством подробной информации по сериалу Fallout. Неплохо также порядковый номер 6. Хорошо структурирован и часто обновляется. Настоящий клад для фанатов Half-Life и Counter-Strike.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик.



Дорога в Morrowind

Привет, Игромания! Посылаю вам два своих стихотворения на тему фэнтези. Буду рад увидеть их на страницах любимого журнала (если, конечно, они вам понравятся). Первый стих — по мотивам игры Morrowind (Morrowind — rulez, несмотря ни на что), а второй по мотивам "Властелина Колец".

Всего наилучшего, str (str@mail.natm.ru)

Геймер

По чисто субъективным причинам не хватки журнального места мы публикуем только первое творение автора. На наш взгляд — лучшее. А Morrowind действительно rulezzz.



Изгнанник

Плывет галера по волнам,
Изгнанник в трюме спит,
Уносит вдаль его вода,
Вперед корабль спешит.

Но кто изгнал его? За что?
Или он сам бежит?
Забито. Снято. Прощено.
Но груз в душе лежит.

В чужой, далекой стороне,
Душа — как чистый лист.
Другое имя и судьбу,
Он взять себе решит.

Он здесь чужак, он здесь никто,
И звать его никак,
Как будто заново рожден,
Хотя — это не так...

Но кем бы он теперь ни стал,
Чего б ни совершил,
Он не забудет никогда
Себя, кем раньше был.

И, может быть, когда-нибудь
Потом, через года,
Блеснет на камнем лице
Горячая слеза.

На море бросив горький взгляд,
Закроет он глаза,
И схватит судорожно меч
Дрожащая рука.

(лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.rm2000.nm.ru. Сайт про RPG Maker 2000! Заходите любители, заходите профи! Всем рад.

2. <http://vedmak2003.narod.ru>. Приглашаю всех посетить сайт, посвященный LARPG "Ведьмак 2003". Концепт пополняется с каждым днем. Надеюсь, сайт вам понравится.

3. #igromania на @RusNet. Привет! Вот, я открыл IRC канал на моей любимой сетке и милости прошу. Буду рад посетителям. Если идея интересна, буду рад выслушать предложения по поводу бот-содержания канала и инф-ботов. leidruid@fromru.com

4. <http://faloutsite.ru>. Сайт посвящен бессмертной постядерной ролевухе Fallout. Здесь также присутствует суперфорум по Фоллу, и именно тут вы сможете вступить в ряды Fallout клана Brotherhood Fract on of Steel.

5. www.gameser.narod.ru. Игры с разных сторон. Сайт компьютерной и игровой тематики. На нем вы можете найти много интересного, а именно — новости, профессиональные обзоры игр, preview, cheat коды, скриншоты и т.д.

6. <http://half-life.habi.ru>. Если вы обожаете халф-лайф, любите CS и играете в любые компьютерные игры, то вам сюда.

7. www.copyworld.boom.ru. На этом сайте вы можете обменять/купить много старых/новых компьютерных игр на английском языке.

Katя

На сем прощаемся с вами до начала осени. Желаю хорошо отдохнуть тем, кто еще не успел этого сделать, а всем прочим просто желаю всего хорошего! Пишите, ходите на наш сайт, не забывайте принимать участие в голосованиях и конкурсах. В общем, будьте!

МЫ ТО ЗНАЕМ ГДЕ РАБОТАЕТ КОЖКА



Сделал очередную картинку на тему "Игромании", на этот раз — на интернетовскую тему. Antony Night

Геймер

Покедова вам, коллеги-братья геймеры. Надеюсь на скорую встречу в сентябре, где, несмотря на необходимость возобновления транзитных сообщений дом-школа-институт, мы вновь продолжим наше неформальное общение.

Медленно умирали от жары в редакции, золотистый загар получали, идею чернушного жанра защищали, наркотики не употребляли, но про секс в играх беседовали.

Катя Геймер

Катя (kat.lyagushka@igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka@igromania.ru)



ГНОМЫ



ЛЕКАРСТВО
ОТ ЛЕТНЕЙ
СКУКИ

Обманыватели троллей
Исжариватели хомячков



ИГРУШКИ



snowball.ru
технология творчества

СКАЗКА О ЧУВАКЕ И МЫШКЕ

(по мотивам А. С. Пушкина)

Жил чувак со своею машиной,
В одной небогатой канторе
Он работал с процессором старым
Тридцать лет и три года.
Чувак искал софт в интернете,
Машина ему помогла
Роз решил он по сетке пошарить, —
Пришла папка с одной утилитой
Он опять запустил ехр огег,
Пришла папка с пакетом рекламным.
В третий раз запустил он explorer,
Пришел ему драйвер для мышки,
Непростая мышка, — gold edit on
Как запустятся файлы "Readme"!
На экране пишут по-русски:
"Эта версия не для поставки.
Если вы ее где-то купили,
Сообщите, и вам оторвется"
Удивился чувак, испугался
Он работал тридцать лет и три года
И не слышал про такие программы
Удалил он с винта утилиту,
А на сервер послал сообщение
"Ну вас на фиг с такими делами
Не нужна мне ваша награда,
Ничего от вас вовсе не надо,
И без вас есть на чем поработать"

Воротился к себе на работу,
На машину запрос посылает
"Я скачал было драйвер для мышки,
Не простой, золотое издание.
По-нашему говорила мышка,
Просила удалить с винта программку,
Большие бабки предлагала,
Откупалась, чем только пожелаю
Не посмел я с ней требовать что-то,
Просто так удавил утилиту"
Чувака машина зачмоорила
"Дурачина ты, ламер мастдайный.
Не сумел ты срубить с мышки капусты!
Хоть бы взял ты с нее CD-привод,
Наш-то совсем разболтался!"

Вот полез чувак заново в сетку
Видит, — в сетке большие помехи
Стал он кликать золотую мышку
Присылает ему мышка мыло
"Какие проблемы, приятель?"
Ей по аське чувак отвечает
"Войди в положение, мышка,
Заключила моя машина, повисла,
Не дает мне нормально работать
Нужно ей новый CD-привод,
Наш-то совсем разболтался"
Отвечает золотая мышка
"О'кей, нет проблем, все устроим,
Будет вам новый компашник"
Воротился чувак из RuNet'a,
На машине новый CD-привод
Еще пуще машина глючит
"Дурачина ты, ламер мастдайный
Что мне твой лазерный привод?
Вызови, ламер, ты снова мышку,
Потребуй нам новый процессор"

Вот полез он обратно в сетку
(А на сервере плохо с коннектом.)
Стал он кликать золотую мышку,
Посылает ему мышка мыло
"Какие проблемы, приятель?"
Ей по чату чувак отвечает
"Войди в положение, мышка
Еще пуще машина глючит,
Не дает мне нормально работать
Камень просит гигагерцовый".
Отвечает золотая мышка
"Нет проблем, все устроим как надо,
Так и быть! Будет вам процессор"



Вылезает чувак на машину,
А машины уж нету и следа,
Перед ним крутейший компьютер,
С процессором гигагерцовым,
С экраном на двадцать пять дюймов,
Машина гоняет программы,
Ругается каждой иконкой
"Дурачина ты, ламер мастдайный
Выпросил, дурачина, процессор!
Воротись и вызови мышку
Не хочу быть настольной машиной,
Хочу быть станцией рабочей"

Полез чувак снова в сетку
(А на сетке сбойнули странички.)
Стал он кликать золотую мышку
Присылает ему мышка мыло
"Какие проблемы, приятель?"
Ей по аське чувак отвечает
"Войди в положение, мышка
Опять моя машина глючит,
Не дает мне нормально работать
Уж не хочет быть она персоналкой,
Хочет быть станцией рабочей"
Отвечает золотая мышка
"Ладно, и это мы тоже устроим"

Вылезает чувак на машину
Что ж он видит? Крутейший биг тауэр.
На экране — запущенный линукс,
Никакой винды нет и в помине
Две колонки, меж ними — сабвуфер,
Три-Дшная видеокарта,
Модем на сто сорок, внешний,
И пишущий DVD-привод
Клаву топчут сисопы крутые,
Она хитрые глюки им строит
Говорит чувак про машину
"Ни фига себе стала система
Вот теперь уж можно поиграться"
На него машина зашипела,
За пивом бегать его определила

Вот неделя, другая проходит,
Еще пуще машина глючит
Опять к мышке чувака посылает
"Лезь на сервер, затребуй мышку
Не хочу быть рабочей станцией,
А хочу быть провайдером вольным"
Испугался чувак, замолчил
"Что ты, вируса подхватила?
Ни коннектить, ни чатить не умеешь,
Перегрузишь ты целый веб-узел!"
Засбоила пуще машина,
Скринсейвер ему запустила
"Как ты смеешь, ламер, спорить со мною,
Со мною, станцией крутой?
Лезь, говорю, в паутину,
Не лезешь, технари подключат"

Чувак опять полез в сетку
(А на сервере все полетело.)
Стал он кликать золотую мышку
Присылает ему мышка мыло
"Какие проблемы, приятель?"
Ей по аське чувак отвечает
"Войди в положение, мышка!
Снова глючит моя персоналка!
Уж не хочет быть станцией рабочей,
Хочет быть провайдером знатным"
Отвечает золотая мышка
"Не дрейфь, держи хвост листолетом!
О'кей. Будет машина провайдер."

Чувачок домой воротился
Что ж? Пред ним институт стоэтажный,
В главном зале видит свою машину,
Во всю стену мерцают экраны
Служат ей операторы в белом.
Ставят лицензионные программы,
Результаты она выводит на принтер
Вокруг охранники в камуфляже,
В руках дубинками играют
Как увидел чувак, — испугался!
К мануалу приблизился робко,
Набирает пароли на клавише.
А в ответ ему "Доступ отвергнут"
Признать его машина не захотела,
Созвала персонал по тревоге
Подбежали операторы с охраной,
Чувака взаперть затолкали
А в дверях-то менты подбежали,
Дубинками чуть не забили.
А народ-то над ним насмеялся
"Подделом тебе, юзер позорный!
Впредь тебе, юзер, наука
Не трогай чужие машины!"

Вот неделя, другая проходит,
Еще пуще машина глючит
Операторов за парнем посылает
Отыскали чувака, привели к ней
Выдает чуваку машина
"Спасай в сеть, отыщи мышку
Не хочу быть провайдером вольным,
Хочу быть стратегической машиной,
Чтоб стоять мне в Пентагоне-доме,
Чтоб служила мне мышка золотая,
И была б у меня утилитой"

Чувак не осмелился перечить,
Не дернул поперек слова мовить.
Вот полез он снова в паутину,
Видит, в интернете неладно
Так и глючат знакомые сайты,
Так и падают, так сбоят и сбоят
Стал он кликать золотую мышку
Присылает ему мышка мыло
"Какие проблемы, приятель?"
Ей по аське чувак отвечает
"Войди в положение, мышка
Что мне делать с железкой поганой?
Уж не хочет она быть провайдером,
Хочет быть стратегической машиной,
Чтоб стоять ей в Пентагоне-доме.
Чтобы ты сама ей служила,
И была бы у нее утилитой"
Не ответило мышка, сбойнуло
Только смайлик по почте послало
А сервак покачнулся и рухнул,
А за ним и вообще — вся система
Долго ждал чувак у экрана,
Не дождался, домой воротился
Глядь — опять перед ним персоналка,
А в ней старый трехсотый процессор

АССОЦИИРОВАННАЯ МАГАЗИНА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С.Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел. (095) 737 92 57
Факс (095) 281-44-07
1С® 1С.ru www.1c.ru

МУЛЬТИМЕДИА

Рейнджеры всегда впереди!

КОМАНДИР

«КОМАНДИР» — стратегия в реальном времени, действие которой посвящено легендарным событиям Второй мировой войны — высадке союзников в Нормандии в июне 1944 года (операция «Оверлорд») и их решительному наступлению на гитлеровскую Германию. Вы примете участие в одной из масштабных десантных операций XX века в качестве командира батальона рейнджеров США. Вам и вашим бойцам предстоит высадиться на побережье Нормандии в зонах Омаха или Юта и, преодолев ожесточенное сопротивление противника, захватить плацдарм и расчистить дорогу десанту в глубь Франции. И это только начало! Рейнджерам придется пройти огонь и воду, выполнить множество особых заданий, разгромить врага под Шербуром, Каном, Гавром и Донфреном — и к концу операции «Оверлорд» вы по праву сможете назвать себя настоящим боевым командиром!



games.1c.ru

www.nival.com

1С
Фирма 1С

1С
ARTS

cdv
COMPUTER DEVELOPMENT

NIVAL
INTERACTIVE



КРЫЛАТЫЕ ФРАЗЫ

)))
Плох тот фидошник, который не мечтает говорить ориджинами

)))
Отчего, отчего, отчего Winamp поет?
Оттого, что кто-то любит программиста!

)))
Ошибки в программах — следствие ошибок в ДНК

)))
Мальчик Билли громко плачет уронил маст-дай задачу

)))
Беду на СЛСКах

)))
Стек! И последние станут первыми

)))
Снесла курочка яичко. Начисто снесла. И ожидающе посмотрела на модератора RJ ANEKDOT

)))
НЛО я видел. Привидения видел. На очереди динозавры. Куплю 8086 комп.

)))
Не пей пиво — фидошником станешь!

)))
На целый байт короче. И, может быть, быстрее.

)))
Мышка первой покидает зависающий компьютер

)))
Модем на 14400 научил меня терпению.

)))
Пропала несущая? Заплати налоги.

)))
АТС 73 защищает ваши модемы от карриера с утра и до вечера

)))
Горе ты мое аутлуковое!

)))
Дружбы народов надежный apple!

)))
И было у него три сына. Один умный, второй дурак, а третий вообще фидошник.

)))
Однажды буддист, сатанист, эксгибиционист и модератор

)))
Вот сидит паренек — без пяти минут веб-мастер.

)))
и молодая не узнает, какой у парня был connect

)))
Интернетчики озадачены: есть ли жизнь в оффлайн?

)))
Истинную цену живого человеческого общения по-настоящему понимаешь, только глядя на счета от провайдера

)))
Иду выход из Интернета

)))
Коннект здесь больше не живет!

)))
Кто юзал мой логин и весь его вызвал?!

)))
Модема-модема, чукча почту хочет

)))
Нет, не перевелся еще carrier в наших линиях

)))
О человеке можно судить по его Temporary Internet Files.

)))
Лечу от запоев, ожирения и Интернета. Бабка Меланья

)))
При звуках коннекта теряет волю

)))
Тянем-потянем, вытянуть... No carrier.

)))
Шумы на линии обеслечил MoldTelecom

)))
Это вам не гифы по сайтам тырить!

)))
mailto: Но@деревню.дедушке

)))
Megabyte — американское название килобайта

)))
При пожаре звонить ATDP9011M

)))
Позвольте вас, мадам, немного пингануть.

)))
Пенти — ум, а Интер — нет.

)))
В KOI-то веки

)))
Веб-мастер и Маргарита

)))
Возвращается муж внезапно домой из Интернета

)))
Продается модем, подключенный к Интернет

)))
Сидим, как в деревне! Ни радио, ни телевизора — один Интернет остался

)))
Тамбовский волк тебе провайдер.

)))
Производя апгрейд компьютера, вы производите даунгрейд кармана

)))
Каждый Windows-программист — хитрый садомазохист

)))
Обнаружен вирус Win'95! Удалить (Да/Ага/Конечно)?

)))
Мир становится все webанутей и webанутей

)))
Хакера баги кормят

)))
С \Примочки, Всякая ерунда \Глюки, Windows

)))
CPU cooler error — air is not found

)))
Новый Windows-Кашпировский: "Даю установку"

)))
Иногда в нашей жизни наступает такой момент, когда приходится расставить все точки над той буквой, которая обычно не пропечатывается в электронных письмах

)))
Фашист спалил родную плату...

)))
Если вас глючит — засните и проснитесь заново.

)))
Бэтмен — это что, человек-почтовый ящик?

)))
Бабушка, а почему у тебя такой большой partition?

)))
Не руби сух, на котором сидишь.

Анекдотический микс

)))
Идет мужик по лесу. Вдруг видит — на полянке сидит паренек и красит ромашку в зеленый цвет.

— Парень, ты что делаешь?

— Как что — к ICQ коннектуюсь

)))
Серьезная организация возьмет на высокооплачиваемую должность опытного хакера. Резюме просим разместить на главной странице сайта www.microsoft.com

)))
Звонок Юзера (Ю) в tech support фирмы, производящей блоки питания

Ю — Добрый день, у меня из блока питания идет дым, что делать?

Сотрудник (С) — Вам нужен новый блок питания

Ю — Нет, не нужен, мне нужно, чтобы из старого не шел дым

С — Вы меня, видимо, не поняли. Вам нужен новый блок питания

Ю — Зачем мне новый, вы просто скажите, что нужно сделать, чтобы из старого дым не шел

С — Наберите в автохелсе строку no smoke. Пять минут спустя

Ю — Не работает

С — Значит, вам нужен новый блок питания

Ю — Нет, мне нужно, чтобы из старого не шел дым

С — У вас Windows стоит?

Ю — Да

С — Звоните в tech support Microsoft. Там все объяснят

Пятнадцать минут спустя

Тот же Юзер — Добрый день, мне нужен новый блок питания

С (удивленно) — Можно поинтересоваться, что вам сказали в Microsoft?

Ю — Оказывается, все было очень просто. Команда no smoke не подходит к моему блоку питания

)))

— Как размножается Microsoft?

— Делением.

)))

Табачный магазин. Заходит летчик "Мне — наши". Продавщица дает ему "Ту-134"

Заходит космонавт "Мне — наши". Продавщица дает ему "Космос". Заходит программист "Мне — наши". "Это какие же это ваши"





то?" "А что, по-твоему, Ява — это остров, что ли?"

)))

Все кого ты не спроси
Программируют на С
Нынче встретишь ты едва ли
Тех, кто пишет на Паскале

)))

Первый этап работы над составлением программы — шумиха
Второй — неразбериха
Третий — поиски виновных
Четвертый — наказание невиновных
Пятый — награждение непричастных

)))

Создали ученые суперкомпьютер (он должен был на любые вопросы ответить), ну и задают ему вопрос

Есть ли Бог?

Комп подумал немного, пожужжал и отвечает

— Недостаточно информации, подсоедините меня ко всем другим



мощнейшим компам планеты

Ученые поздыхали, а делать нечего, подсоединили

Опять спрашивают

— Есть ли Бог?

Комп опять подумал, пожужжал и отвечает

Недостаточно информации. Подсоедините меня ко всем компам планеты вообще

Ученым трудно было это сделать, но они все-таки подсоединили суперкомп ко всем компам планеты

Опять задают тот же вопрос. Комп пожужжал и говорит

Недостаточно информации. Подсоедините меня ко всем электронным сетям, ко всем приборам на процессорах

Ученые разбились в лепешку, но и это сделали. Опять задают вопрос

Есть ли Бог?

Компьютер

Теперь есть

СТРАШНУЮ

Понадобилось одной девушке (она училась на одном из гуманитарных факультетов МГУ) что-то объяснить по информатике. Чтобы определить, откуда начинать, спрашивают:

— А что вы вообще-то по ней проходили?

— Word, Excel и этот... страшный, черный DOS

Еще одна история из жизни компьютерных фирм и новых русских. Новосибирский Level. Тихо жужжит вентилятор, периодически тихо шуршит лазерник, выплывшая очередную бумажку, менеджеры вполголоса беседуют с клиентами — типичная картина компьютерной фирмы. И тут от входа раздается громкий возглас:

— Что за х...я?!

В компьютерных фирмах выражаться как-то не принято. Все смотрит в направлении источника шума. У входа стоит дежель в длинном прямом пальто, к одной руке уже прирос мобильник от "Моторола" размером с кирпич, в другой — какой-то девайс (видно, что карточка, но какая — разобрать сложно).

Дежель грозно движется к ближайшему менеджеру, с размаху швыряет карточку на стол и повторяет сакраментальную фразу:

— Что за х...я?!

Менеджер берет карточку в руки, внимательно рассматривает и неуверенно отвечает: "Джифорс" второй, хорошая видеокарточка.

Дежель, явно неудовлетворенный ответом, грозно вопрошает:

— Я пацана когда посылал, я что сказал — хорошую? Я сказал — крутую видеокарточку. Ван у моего кореша (разводит руки где-то на ширину метра) вот такая карточка! Это я понимаю — крутая, а это что за х...я?!

В глазах менеджера появляется понимание. Он просит минуту подождать, выбегает и вскоре возвращается с "Вуду один" (кто не помнит

она в длину сантиметров 30 и с двумя кулерами). Протягивает ее дежелю и вежливо так спрашивает:

— Вот это вас устроит?

— Ну вот, другой базар.

Забирает "вудушку", оставив "джифорсину" лежать на столе, разворачивается и выходит.

История, привезенная из славного города Омска.

Компьютерная фирма. С менеджером беседует распылованный покупатель. Диалог происходит в следующем режиме:

— Этот, как его, "Пентий 4" чтоб был!

— Знаете, таких процессоров нет (тогда были только третьи), но у нас есть "Пентий 3", и мы вам его обязательно поставим.

— И вот это, как его, Вован говорил (лезет в карман, достает оттуда бумажку, читает) Ой, сказевай!

— Да, такие винчестеры есть, и мы вам его обязательно поставим.

Обсуждение продолжается еще некоторое время. Вокруг собирается кучка заинтересованных. В конце концов вся конфигурация продумана, и покупатель выдает фразу:

— Ну и скака это все будет?

— Где-то полторы тысячи долларов.

— Клево, у Вована на штуку. Тока это, корпус мне обычный серый не надо. Мне лучше (скользит взглядом по витрине)... Ой Вот этот!

Менеджер (смущенно):

— Этот нельзя.

Покупатель (возмущенно):

— Это почему?

— Это пылесос.

Довелось мне как-то работать на компанию под названием "Интест". Население конторы страшно любило заменять букву "т" в названии

на букву "ц". Но речь не об этом. Выполнял я там обязанности сисадмина. Привезжал вечерами, когда все уже разъезжались по домам, отпуская домой сторожа (за что сторожа меня сильно любили и поили пивом) и правил тачки (просто удивительно, как можно уделать машину за один рабочий день). Моя подруга тоже работала в этой фирме, и частенько оставалась со мной. И вот, в один прекрасный день, только я привезаю домой и ложусь, отсыпаться после трудов праведных — звонит телефон. Поднимаю трубку и слышу голос генерального (которого в фирме не очень любили): "Евгений, привезай — у нас проблемы".

Привезаю в контору и застаю всех (кроме директора, что стоит отметить отдельно) ползающими от хохота по полу. Несложное расследование причин открыло следующую картину. Директор этим утром приехал из Москвы и привез с собой на флорпах свежий дистрибутив "Лексикона" (а год на дворе был 1995-й) и поставил его на машину нашей бухгалтерше. При этом с дискетки на тачку прыгнул вирус под названием Civil Defence. У данного зверя есть масса проявлений, одно из них — вирус вешается на прерывание принтера, отслеживает передаваемый на печать текст, и все прилагательные в нем заменяет тоже прилагательными, только нецензурными, сохраняя при этом все правила русского языка. А бухгалтерша наша любила опаздывать везде, где только можно. И вот она с утра (уже после визита генерального) распечатывает банковские платежи, а поскольку она опаздывала в банк, она не смотрит в бумагу — на экране-то все нормально. Возвращается она очень быстро, вся красная, и приносит с собой "Сексуальный платеж", подписанный "Е...м директором А.". Лицо генерального, когда я объяснил ему, кто принес этого зверя, надо было видеть...

ТЕСТ #24 КВЕСТЫ, КВЕСТЫ...

...а моему любимому конкурсу уже два года!

Юбилей, однако. Впрочем, об этом обоим ниже.

Меня тут народ заваливает письмами и жалобами на форуме про то, что Тест им, видите ли, слишком легкий. Господа, даю вам честное пионерское слово (хотя я никогда не был пионером) — вы же на Тест отвечаете через пень-колоду! Хотите, чтобы правильных ответов оставалось равно пять — типа чтобы не надо было случайным образом победителей определять?..

Хотя... сегодня ведь юбилей, верно? А в юбилей можно позволить себе много всякого... ну, например, усложнить Тест раза в два, ага? Ага.

Лично для меня самыми сложными и непроходимыми играми являются квесты (они же адвенчуры, они же quests aka adventure). Поэтому сегодняшний Тест будет посвящен конкретно этим представителям игровой индустрии. Мало того, что жанр малопопулярен, так я еще и вопросы коверзные задавать собираюсь!

Квесты — это, надо заметить, не просто красивые картинки, некоторые элементы которых двигаются и делают вид, что с ними можно произвести всякие действия. Квесты — это еще и "чисто женский" жанр. Почему-то так сложилось (или так только принято считать...), что настоящие мужики играют в экшены или стратегии, а женщины в массе своей предпочитают красивые сказки про Гайбаша Триллуда. Так что если в этот раз будет много правильных вариантов ответов от женщин, я не удивлюсь.

Теперь об участниках. The 7th Guest, "Петя и Василий Иванович спасают Галактику", Leisure Suit Larry, ну и так далее. Обязательно будут игры от Sierra, LucasArts и иных разработчиков-корифеев. Поехали!

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Как и договаривались, вопросы будут сложные. Первый касается игры The 7th Guest. Как известно, компания Trilobyte выпустила The 7th Guest, The 11th Hour, Clandestine и сборник пазлов по мотивам первых двух игр — Uncle Henry's Playhouse. После чего развалилась. Грэм Дивайн, главный программист и дизайнер компании ушел в id Software, а остальные разбежались по другим фирмам.

Казалось бы, все, серия умерла. Но нет! Некоторые из создателей собрались, организовали совместную компанию, названную по фамилии одного из них, и начали делать Третью Часть из серии "Особняк Генри Стоуфа". Надо заметить, что в этой третьей части самого Генри не будет (он, вроде бы, честно помер еще в The 11th Hour). Судя по единственному девяностомегабайтному ролику, валяющемуся в Интернете, эта игра

(выйдет ТОЛЬКО на DVD) продолжит сповные традиции головоломания над пазлами, параллельно рассказывая очередную страшную историю. Как там пел Fatman в официальном саундтреке к T7G? Let's take the time to play ourselves a game!

А теперь вопрос: как называется эта самая Третья Часть?

- A. The 7th Guest III: The Collector
- Б. The 7th Guest III: The Editor
- В. The 7th Guest III: The Producer
- Г. The 7th Guest III: The Gamer

Вопрос второй

Конечно же, все мы помним Первый Настоящий Русский Квест — "Петя и Василий Иванович спасают Галактику". Такая трехдисковая лубочная интерактивная картинка, переполненная пародиями, словно подушка пухом. Ну, вы помните, наверное, Бивиса и Батхеда на стенах какого-то подвала и реплики Петки на тему наскальных рисунков?.. После выпуска первых двух частей "ПиВиЧа" ребятам надоело заниматься конкретно "Петкой", так что они взяли и организовали другую компанию, в которой и начали разрабатывать другой провек. Провек готовится до сих пор, и называется он...

- A. "Всеслав Чародей"
- Б. "Русская Рулетка"
- В. The I of The Dragon
- Г. Ars Magica

Вопрос третий

Сначала был Эл Лоув. И Лоув был приколист. Потом была игра Softporn за авторством Эла Лоува. И был Softporn приколен. Ну а потом Эл взялся сделать графическую версию этой игры, но до того увлекся всякими фишками, что параллельно серьезно расширил сюжет и придумал Ларри Лаффера. То есть, Leisure Suit Larry (еще Лоув придумал Фредди Фаркаса, но это уже другая история).

Последней официальной частью приключений Ларри считается Larry 7: Love For Sail, после чего от этого направления было решено отказаться. И это как раз когда Эл начал работы над восьмой частью (Larry 8: Lust in Space)! Эх... на не только эта часть была не окончена. Существует одна из серий, работы над которой даже не начинались! Конечно, я имею в виду...

- A. Larry 2
- Б. Larry 3
- В. Larry 4
- Г. Larry 5

Вопрос четвертый

Так уж и быть, задам вам вопросец полегче. LucasArts в последнее время подалося переиздавать свои старые игры. Скоро (если еще не) выйдут всякие там Rebel Assault, Sam & Max Hit The Road, а также другие популярные игры (хочу Outlaws!). Но этим дело не ограничится. Недавно на выставке E3 показывали мультимедиа продолжения одного из самых знаменитых квестов. Все игровое сообщество охнуло, узнав о том, что все-таки решили делать продолжение игры. Ну, конечно, чепчики в воздух, крики "УРА!!!!" и все такое. А о чем это я, собственно?

- A. Maniac Mansion 3 aka The Day of The Tentacle 2
- Б. Sam & Max Hit The Road Again
- В. Loom 2
- Г. Full Throttle 2

Вопрос пятый

Кстати, возвращаясь к теме LucasArts — а как зовут композитора, который написал замечательные песни King of The Creatures к Sam & Max Hit The Road и A Pirate I Was Meant To Be, что из The Curse of Monkey Island (да и вообще он делал музыку к играм LucasArts)?

- A. Bobby Prince
- Б. Tim Shaffer
- В. Michael Z. Land
- Г. The Fatman

Вопрос шестой

Интерактивнейший квест с ШЕСТИНАДЦАТЬЮ концовками. Отличнейшие видеовставки. Воксельная технология. Умопомрачительный сюжет, заставляющий только что не в истерике биться. Огромные вариативные решения загадок. В общем, это — Blade Runner. Лучший квест от Westwood (простите меня, Брендон, Зантия и Малькольм, но это правда). Как разработчикам удалось сохранить атмосферу оригинального кинофильма — непонятно. Но тем не менее, им это удалось. Помнится, на диске с Red Alert был ролик из этой игры. Сколько раз я пересматривал его, пытаюсь понять, а чем там, собственно, речь (увы, Филиппа К. Дика я тогда не читал и фильма Ридли Скотта еще не смотрел).

А вопрос, собственно, очень простой: кто снимался в главной роли в фильме и с кого рисовали главного героя для игры?

- A. Жан-Клод Ван Домм
- Б. Арнольд Шварценеггер
- В. Малькольм Макдауэлл
- Г. Харрисон Форд

Вопрос седьмой

Если уж речь пошла о крутых многодисковых квестах, то не могу не упомянуть и ве-

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Компания "Сатурн Плюс" и 1С подготовили нам сюрприз. Он называется "Первый Российский Трехмерный Квест". Еще у него есть дру-



гое название — "Джаз и Фауст". Ни к музыкальному жанру, ни к повести о докторе Фаусте игра отношения не имеет. Это — всего лишь квест про двух бродяг; один хочет богатств и золота, а другой — любовь знойной девушки. Учитывая, что играть можно либо за одного героя, либо за другого, можно смело заявлять, что вы, дорогие читатели, можете выиграть сразу две игры в одной.

Приз предоставлен компанией 1С, издающей игру. Сроки выхода "Джаза и Фауста" в коробочной версии — где-то в районе сентября. Соответственно, обещаем выслать и раздать призерам коробки с игрой сразу же, как только появится такая возможность. Искренне надеемся, что это будет одновременно с подведением итогов по данному Тесту.

ликую игру Phantasmagoria. Игра Роберты Вильямс, жены Кена Вильямса, президента компании Sierra. Пожалуй, это был первый интерактивный квест-ужастик (семь дисков!) с участием живых актеров и почти полного живого окружения (в "Седьмом госте" были только актеры, задники же были нарисованы). Несколько часов видео, цифровой звук и все, что там прилагается. Была и вторая часть, A Puzzle of Flesh. Но она получила менее одобрительную оценку, нежели оригинал. А недавно в России вышла локализованная полная версия игры, адаптированная к тому же под последние системы Windows. Кто же эти смельчаки-локализаторы-издатели?

- А. Бука
- Б. IC
- В. Софтолаб
- Г. Какой-то левый гон. Торик, ты чего там, перепил, что ли?

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru).
Под редакцией Геймера (gamer.sobaka@igromania.ru).



Скринтурс #08. Август

И о погоде.

Не бывает так. Ну вот не бывает. Чтобы на улице +35 в тени, в наушниках играет саундтрек то ли из Quake 2, то ли из Red Alert, а до ближайшего холодильника — пятнадцать минут по пустынной дороге, вдоль которой, увы, не растут деревья с тенью в +35 градусов...

Дорогие читатели, вы себе даже не представляете, что творилось в уважаемой редакции прошлым летом. У нас тогда открылся филиал Кипра и Турции вместе взятых. Только моря под окнами не хватало (хотя рядом была Москва-река). Местные магазины по продаже вентиляционной техники плакали от счастья, пересчитывая наши, заработанные в буквальном плане потом денежки, которые мы отдавали за пару килограмм пластмассы, трехлопастную железу и моторчик производства фирмы "Карлсон и Ко". Тем не менее, правильно собранная из этих частей конструкция работала успешно, эмулируя в редакции свежий морской ветер.

А теперь, без малейших переходов, намеков и так далее — "Скринтурс"!

Напомним, что сам забавным словом называется конкурс, в котором участвуют девять картинок и любой читатель "Игромании". Если вы находитесь по ту сторону качественной финской бумаги, то вы автоматически становитесь читателем "Игромании" и, соответственно, можете принимать участие в конкурсе.

Картинки возлежат в соответствующем разделе на компакт-диске. Ваша задача — найти на диске в разделе "СКРИНТУРС" девять картинок, определить, из какой игры какой скриншот взят и, наконец, написать нам письмо на тему "Нашел, нашел!".

Отсылать свои варианты ответов следует либо на электронный-мейловый ящик screenfurs@igromania.ru, либо на аналогово-почтовый адрес редакции (а прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах").

Призовой фонд этого "Скринтурса" составляет что-то в районе пяти коробок с игрой "Казачи: Снова война". Что это такое? А это



очередной, уже второй по счету, аддон к "Казачкам". Судя по всему, пока не выйдет "Завоевание Америки" или "Казачи 2", GSC GameWorld так и будет выпускать аддоны к "Казачкам". А компания "Руссо-бит-М" — их издавать. Впрочем, ничего плохого в этом нет, так как аддон (а в вашем случае есть шанс получить его забесплатно) — это всегда хорошо, особенно такой, как "Казачи: Снова война". Удачного вам выигрыша!

Ах да! В следующий раз мы поговорим о политике.

Составитель "Скринтурса":
Святослав Торик

Дорогой читатель! Предлагаем вам принять участие в нашем анкетировании. Цель этого опроса — получить максимально подробную информацию о вас. Помогите нам узнать, кто вы такой, что вас привлекает, чем вы интересуетесь. Эти сведения очень ценны для нас, так как они позволяют сделать "Игроманию" еще лучше.

Мы развиваемся и при планировании изменений в журнале стремимся учитывать ваши интересы и предпочтения. И мы надеемся, что вы поможете нам в этом.

Заранее спасибо за участие!!! Десяти участникам (выбранным случайным образом) достанутся призы, любезно предоставленные компанией "Руссо-бит-М". Между счастливицами в случайном порядке будут распределены следующие игры: Venom — Codename: Outbreak; "Казачи: Последний довод королей"; "Хулиганы" (коробочные версии), помимо этого, "Противостояние 4"; "Король Друидов"; "Казачи. Снова война" (в DVD-боксах) и "Темная планета"; "Доисторические войны"; Battle Realms; World War III; "Черное золото" (в джевеловой версии).



Заполняйте анкету (после внимательного прочтения вопроса и вариантов ответа, обведите, пожалуйста, цифру, которая соответствует выбранному вами ответу) и присылайте в редакцию:

Куда: 111524, Москва, ул. Перовская 1.

Кому: Игромания, Анкета

1. Ваш пол

- 01 мужской
- 02 женский

2. Ваш возраст

(укажите число полных лет)

3. Укажите, пожалуйста, ваше образование

- 01 неполное среднее (не закончил еще среднюю школу)
- 02 среднее общее (закончил среднюю школу, ПТУ, РУ и т.п.)
- 03 среднее специальное (закончил ССУ, техникум)
- 04 неполное высшее (за плечами уже три курса ВУЗа)
- 05 высшее

4. Работаете ли вы?

- 01 да, работаю
- 02 да, работаю, но совмещаю работу с учебой
- 03 нет, не работаю

5. Оцените, пожалуйста, доход вашей семьи

- 01 высокий
- 02 выше среднего
- 03 средний
- 04 ниже среднего
- 05 низкий
- 06 затрудняюсь ответить

6. Есть ли у вас в семье персональный компьютер?

- 01 да
- 02 нет

7. Есть ли у вас в семье автомобиль?

- 01 да
- 02 нет (переходите к вопросу №9)

8. Если у вас есть автомобиль есть, то какого производства?

- 01 отечественного
- 02 иностранного
- 03 и отечественного, и иностранного

9. Есть ли у вас лично сотовый телефон?

- 01 да
- 02 нет

10. Как вы обычно проводите отпуск, каникулы?

- 01 отдыхаю за границей (дальнее зарубежье)
- 02 отдыхаю на российских курортах
- 03 нахожусь на даче или в деревне
- 04 не выезжаю за пределы собственного города
- 05 другое



Теперь расскажите, пожалуйста, о том, как вы проводите свободное время.

(перед вами табличка, оцените, пожалуйста, каждую строку в таблице и рядом с выбранным вариантом поставьте галочку)

11. За последний месяц вы посещали ...?

1. Компьютерные клубы	да	нет	затрудняюсь ответить
2. Интернет-кафе	да	нет	затрудняюсь ответить
3. Спортивные секции	да	нет	затрудняюсь ответить
4. Спортивные клубы	да	нет	затрудняюсь ответить
5. Театры	да	нет	затрудняюсь ответить
6. Кинотеатры	да	нет	затрудняюсь ответить
7. Музеи и выставки	да	нет	затрудняюсь ответить
8. Концерты	да	нет	затрудняюсь ответить
9. Ночные клубы	да	нет	затрудняюсь ответить

(еще раз убедитесь, пожалуйста, что вы оценили все пункты, приведенные в таблице)

Помимо досуговых предпочтений, для нас представляют интерес и ваши медиа-пристрастия.

12. Скажите, какие молодежные издания, помимо "Игромании", вы читаете более-менее регулярно?

13. Какие радиостанции вы слушаете более-менее постоянно?

14. Каким телевизионным каналам вы отдаете предпочтение?

А теперь последняя пара вопросов, по поводу рекламы, публикуемой на страницах нашего журнала.

15. Обращаете ли вы внимание на рекламу, публикуемую на страницах журнала "Игромания"?

- 01 да, обращаю (переходите к следующему вопросу)
 02 нет, не обращаю (переходите к вопросу №17)
 03 затрудняюсь ответить

16. Какие рекламные материалы вы просматриваете в первую очередь?

- 01 рекламу игр
 02 рекламу компьютеров и компьютерных аксессуаров
 03 рекламу интернет-провайдеров
 04 рекламу компьютерных клубов
 05 рекламу радио, журналов
 06 другое _____

17. Выберите, пожалуйста, суждение, с которым вы согласны

- 01 Реклама в журнале, на мой взгляд, очень полезная вещь. Всегда руководствуюсь ей при покупке чего-то нового.
 02 Реклама? Мне ни горячо, ни холодно. Пусть остается в журнале, если кому-нибудь это надо.
 03 Меня раздражает реклама, совершенно бесполезное использование места в журнале.

Ну вот и все! СПАСИБО!!!



Бука
 BOOK ENTERTAINMENT
CREATIVE

**Спонсоры
 конкурса:
 Creative Labs
 и "Бука"**

ГЕРОИЧЕСКИЙ КОНКУРС

Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV

Прошел уже целый месяц с того момента, как мы объявили о начале масштабнейшего конкурса на лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV ("Герои Меча и Магии IV"). Конкурс продлится до первого октября, и принять в нем участие может любой желающий. Сейчас мы подведем некоторые итоги прошедших двух недель конкурса (с момента, как июньский номер "Игромании" поступил в продажу, и до момента написания этих строк прошло ровно две недели), а заодно напомним, что и как обстоит.

Начнем с того, что конкурс — на лучший сценарий формата S (small) или M (medium). Сценарий, а не кампания. Вроде все подробно разжевали в правилах, он нет — все равно находятся уникалы, которые спрашивают, можно ли им прислать кампанию на конкурс... Прислать — можно! Но не на конкурс, а в "Игровую зону", в раздел "Работы читателей Мании". Ведущие "Игровой зоны" всегда рады вашим творениям, и все лучшее находит место на нашем компакт-диске. Еще раз напоминаем: внимательно читайте правила. Любые карты, им не соответствующие, не будут допущены на конкурс. Исключений не будет, поблажек тоже.

Кстати, о правилах. Горячие финские парни из типографии, в которой печатается наш журнал, умудрились перепутать страницы в предыдущем номере. И вдвойне обидно, что их ошибка затронула прежде всего Героический Конкурс. Для тех, кто является счастливым обладателем предыдущего номера и все еще неким чудом пребывает в неведении касательно того, где вторая страница от журнального конкурса: обратите внимание! Между страницами 166 и 168 должна находиться страница 167, которая, так уж вышло (физкульт-привет печатникам!), находится между страницами 172 и 173.

Если же предыдущего номера журнала у вас по каким-либо причинам нет, а принять участие в конкурсе хочется, то — не расстраивайтесь. Посмотреть правила вы можете либо на нашем сайте www.igromania.ru, либо на компакт-диске к этому и последующим выпускам журнала.

Итак, с этой путаницей, вроде разобрались. Сейчас будем разбираться с другой. А именно с путаницей в оформлении паспорта карты. Нет, господа участники, ну нельзя же так! Мы, конечно, понимаем, что, просидев пару ночей за картой, тратить время на какой-то паспорт не хочется. Но уж сделайте милость! Опять-таки, на компакт-диске есть шаблон паспорта. Для тех, кто в танке: шаблон — это образец того, как делать надо. И уж точно не того, как не надо. Первый же участник конкурса умудрился уложить весь паспорт в 3 (!) строки. Конкретнее: он указал имя, фамилию, адрес электронной почты и название карты. Разумеется, "танкист" тут же был дисквалифицирован. Суров закон, но закон, как говорится.

Выкладывать на компакт-диск работы участников еще рано — пока что, как мы и предполагали, пришли только самые первые карты. Сейчас большая часть корреспонденции — это вопросы и уточнения. Порой приходят совсем уж гениальные послания. "Возьмите меня в победители, быстро!!!" — пишет нам один человек, имени которого мы, так и быть, не указываем. "Разбежались, товарищи!" — отвечаем мы всей редакцией. Идите лучше делайте карту. А если не умеете, читайте статьи из цикла "Героический картострой", который два номера подряд обитает на страницах журнала в рубрике "Мастерская".

Ну и напоследок мы хотели бы от всей души поблагодарить тех, кто упомянул о конкурсе на своих страницах в интернете. Огромное вам спасибо за вклад в дело популяризации "Героев"! Мы очень и очень всем вам признательны.

Все! На этом жюри героического конкурса прощается с вами. До встречи на страницах сентябрьской "Игромании". Делайте свои карты, присылайте их на heroes@igromania.ru и не забывайте о том, что 30 победителей получат огромное количество призов от спонсоров конкурса — компаний "Бука" и Creative Labs!

Призы от Creative Labs: колонки Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D за первое место, внешняя звуковая карта Sound Blaster Extigy за второе место, веб-камера Creative PC-CAM 600 за третье место!

Призы от "Буки", издателя и локализатора четвертых "Героев" в России: официальная русифицированная коробочная версия "Героев Меча и Магии IV" всем, кто займет с 1 по 30 место; коробочная версия грядущего российского блокбастера "Код доступа: РАЙ" всем, кто займет с 1 по 20 место; наконец, фирменные банданы/майки всем, кто займет с 1 по 10 место!

До встречи в следующем номере и — успеха всем участвующим!

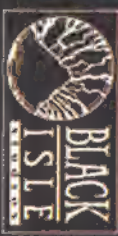
Жюри конкурса: Денис Марков (klar@igromania.ru),
 Геймер (gamer.sebaka@igromania.ru), Сергей Тарин
 (terisk@igromania.ru), сотрудник редакции журнала "Игромания"



Neverwinter Nights



BIOWARE
CORP.



MP
MAHUS